



Tesis :

La importancia del diseño gráfico en la elaboración de las máscaras de lucha libre mexicana.

Alumno: Franco Gordillo Alfredo.

Materia: Taller de elaboración de tesis

Catedrático: Mireya Del Carmen Garcia Alfonzo.

Grado: 9º Cuatrimestre

Carrera: Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Lugar y fecha: Comitán de Domínguez Chiapas.
A 18 días del mes de junio del 2020.**

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a mis padres tan queridos, que día a día se esforzaron para apoyarme con todas y cada una de las tareas y el proceso que implicó la universidad. Mil gracias queridos y amados padres. Les debo más que la vida.

Alfredo Franco Gordillo.

Agradezco mucho a mis padres y hermanos por todo su apoyo en la carrera. Sin su ayuda nunca hubiese podido haberlo logrado. Estaré siempre agradecido con Dios, mi familia y mis maestros que me forjaron como un profesionista. Que dios bendiga a cualquiera que lea estas palabras.

Álvaro Eduardo Moreno Gonzales

- "Quien rechaza en su juventud el conocimiento, pierde el pasado y está muerto para el futuro".
...A menos que por una milagrosa segunda oportunidad, puedas regresar al pasado, en tu futuro presente.
Y repares tu pasado, presente y futuro.

ÍNDICE

CAPITULO I

1.1	INTRODUCCIÓN.....	1
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.3	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	4
1.4	OBJETIVOS.....	5
1.4.1	Objetivo general.....	5
1.4.2	Objetivo específico.....	5
1.5	JUSTIFICACIÓN.....	7
1.6	HIPÓTESIS.....	9
1.7	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	10

CAPITULO II

ORÍGENES Y EVOLUCIÓN

2.1	LA DISCIPLINA DEL DISEÑO GRÁFICO.....	11
2.2	EL MODERNISMO.....	12
2.2.1	Alfos Mucha.....	12
2.2.2	Peter Behrens.....	13
2.2.3	Herbert Bayer.....	14
2.3	EL DISEÑO GRÁFICO EN LOS AÑOS 30`S.....	16
2.4	EL DISEÑO GRÁFICO EN LA GUERRA	17
2.5	LOS AÑOS 50`S EN SUIZA.....	19
2.5.1	Emili Ruder.....	19

2.6 LOS AÑOS 50`S EN ESTADOS UNIDOS.....	20
2.7 DISEÑO GRÁFICO.....	23
2.7.1 Lucha libre.....	23
2.7.2 Mascara.....	24
2.7.3 Deporte.....	25
2.7.4 Creación.....	25
2.7.5 Espectáculo.....	26
2.8 INNOVACIÓN.....	27
2.8.1 Color.....	27
2.8.2 Forma.....	28
2.8.3 Tradición.....	29
2.8.4 Cultura.....	29
2.9 FOLCLORE.....	30
2.9.1 Acervo.....	30
2.9.2 Emoción.....	31
2.9.3 Afición.....	31

CAPITULO III

TEORÍA Y AUTORES

3.1 ANTECEDENTES DE LA LUCHA LIBRE.....	37
3.1.1 Llaves y castigos.....	37
3.1.2 Luchadores de Japón.....	38
3.1.3 Normas y reglamentos.....	38
3.1.4 El ring.....	39
3.1.5 Inicios.....	39

3.1.6 El espectáculo de la lucha libre.....	40
3.1.7 El toreo de cuatro caminos.....	41
3.1.8 Herencia	42
3.2 LA LUCHA LIBRE EN EL CINE Y LOS MEDIOS.....	44
3.3 LA LUCHA LIBRE A NIVEL MUNDIAL.....	46
3.4 LA MÁSCARA EN LA LUCHA LIBRE.....	47
3.4.1 Tipos de máscaras.....	48
3.5 EL PROCESO DE DISEÑO GRÁFICO ENFOCADO A LAS DISTINTAS RAMAS ARTÍSTICAS.....	49
3.6 LUCHA LIBRE EN MÉXICO.....	50
3.6.1 Tras la máscara.....	53
3.7 EL DISEÑO GRÁFICO EN LA LUCHA LIBRE.....	56
3.8 EL DISEÑO GRÁFICO EN EL DEPORTE.....	65
3.8.1 Real Madrid football club.....	66
3.8.2 Adidas.....	68
3.8.3 NBA.....	70
3.9 IMAGEN CORPORATIVA DEL MUNDIAL MÉXICO 1986.....	71
3.9.1 Jersey de la selección mexicana en el mundial Francia 98...	73
3.10 BIBLIOGRAFÍA.....	76

1.1 INTRODUCCIÓN

Esta tesis da a conocer la gran tradición cultural e historia que representa la lucha libre en nuestro país.

Así como también mostrar las máscaras más famosas del siglo pasado y las más actuales que fueron hechas por diseñadores gráficos y que se han colocado en el agrado del público aficionado a este deporte.

Esto a su vez propone darle valor al trabajo y a los conocimientos del diseñador gráfico para la realización de cualquier proyecto visual y artístico que tenga en desarrollo. Y denotar como un obstáculo o un dilema visual se puede resolver a través del proceso de diseño y el bocetaje.

Posteriormente veremos como resultado final los bocetos seleccionados de lo que será una mascaró que porte un luchador. Esta máscara será hecha de manera artesanal por un confeccionador de máscaras comiteco.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La importancia del diseño gráfico en la elaboración de las máscaras de lucha libre mexicana.

Cuando éramos pequeños, nuestros padres y abuelos nos contaban historias sobre mitos y leyendas de seres fantásticos y de la creación. Pero de entre todas esas fabulosas historias, hay una muy especial.

Una historia que ha trascendido el espacio y tiempo, religión y culturas diversas, esta es la historia de la eterna batalla del bien contra el mal.

Este conflicto nos ha regalado los momentos más épicos de la humanidad en todas y cada una de sus épocas, y a su vez dio paso al nacimiento de héroes y villanos que pelearon por obtener la supremacía de su pueblo.

Afortunadamente la cultura mexicana no está exenta de las historias de grandes luchas.

México desde sus orígenes fue un campo de batalla, donde nuestros antepasados, vestidos con las plumas de un águila o con la piel de un jaguar tomaban la fuerza de ese animal y peleaban hasta obtener la victoria.

Los rostros de esos guerreros estaban detrás de imponentes máscaras de oro y jade salpicadas con el rojo cálido de la gloria.

Estas colosales batallas han trascendido hasta nuestros días, reduciéndose el campo de batalla a un majestuoso ring de seis por seis. Los míticos guerreros dejaron a un lado las armas y aprendieron a surcar los cielos en cada uno de sus lances desde la tercera cuerda. Mientras que las máscaras

dejaron de ser pesadas piezas que cubrían sus rostros, para pasar a ser tapas hechas de finas telas adornadas con cristales y antifaces de mil colores que le dan a la máscara un estilo e identidad propia.

La máscara para cada luchador es un sinónimo de misterio, pasión, emoción, adrenalina y fe. La misma fe con la que espera ser el a quien el referee levante su mano en señal de triunfo en contra de su adversario al terminar la cuenta de los tres latidos sobre el ring.

Es por eso que el diseño de cada máscara es especial, pues no solo se está creando una identidad, sino que a su vez el diseñador gráfico esta siendo la pieza más importante para el nacimiento de un héroe de multitudes Y Una nueva leyenda de la lucha libre mexicana.

1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

*¿Qué propone esta tesis para aumentar el impacto ante el público ante una máscara de un gladiador de lucha libre?

*¿Como es que este proyecto beneficiará al atleta que se enmascara para personificar un personaje de lucha libre?

*¿Por qué se tiene que elegir a un diseñador gráfico como el encargado de realizar una máscara de lucha libre?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo general.

- Realzar y darle importancia el proceso de diseño y elaboración de una máscara de lucha libre. Como también darle importancia y auge a este espectáculo deportivo y recordar brevemente sus orígenes.
Ya que el uso no apropiado de los materiales, colores y formas, darán como resultado una imagen negativa y causará desagrado de parte del público en contra del luchador.
- Crear conciencia de que el diseñador gráfico es necesario para realizar cualquier proyecto creativo y/o artístico; Así como demostrar que es competente para la elaboración de cualquier artesanía o proyecto cultural.
- Promover cultura y darle una mejor perspectiva al lector sobre la lucha libre.

1.4.2 Objetivo específico.

- Demostrar la importancia de un diseñador gráfico en la elaboración y diseño de una máscara de lucha libre, para mejor apariencia y estética de la misma.
- Conocer parte de los inicios y actualidad de la lucha libre mexicana.
- Conocer procedimientos que realiza el diseñador para manipular y gestar formas de manera arbitraria
- Conocer procedimientos que realiza el diseñador para seleccionar la paleta de colores ideal para un diseño.

- Conocer procedimientos que realiza el diseñador para recabar información
- Mostrarle al lector que el diseño gráfico influye en la lucha libre
- Dar a conocer los nombres de los diseñadores gráficos que han elaborado mascarar a luchadores
- Dar a conocer el nombre de 2 diseñadores gráficos que diseñaron una máscara de un luchador famoso.
- Comparar el trabajo del diseñador gráfico al realizar el diseño de una máscara con el proceso y resultado de una persona que no es diseñador, pero aún así elabora un diseño de máscara.

1.5 JUSTIFICACIÓN

La cultura mexicana ha trascendido. Ha doblado espacio y tiempo, como también ha llegado a ser conocida por otras culturas.

La comida, los colores de nuestra bandera, nuestras tradiciones y nuestra música son parte fundamental de nuestra mexicanidad. Pero, entre todas esas cosas falta una pieza al rompecabezas. Una pieza clave muy arraigada a nuestra cultura que hasta hoy ha sido emulada por otros países. Han hecho reportajes y películas. Estamos hablando de la lucha libre. El misterio, la magia, la acción y espectáculo visual en cada una de las arenas o estadios en los que se realiza la lucha, traslada al espectador al campo de batalla donde nuestros ancestros mayas peleaban hasta el último instante de sus vidas.

Para nuestra satisfacción, nuestra cultura mexicana es inmensamente rica en creatividad, el cual se caracteriza por utilizar colores, formas, figuras, música etc.

El desfile de música y colores hacen de él mas deportivo de los espectáculos una experiencia única.

Las mascararas son las encargadas de ocultar el rostro y darle identidad al gladiador que entregará hasta el alma en el ring.

¿Como se elaboran las máscaras de lucha libre? La máscara de un luchador obtiene su hermosura y simetría perfecta gracias a la ayuda de un diseñador gráfico este, debe ejecutar una serie de procesos y utilizar distintos métodos para lograr hacer un diseño de mascara perfecto. en esta investigación vamos a enmarcar el uso de las formas, figuras y los colores que se utilizan en la máscara de lucha libre en particular, estas figuras y los colores son parte fundamental, en cada diseño de una máscara una forma o un color dan la fama

y la identidad a cada luchador. De eso podemos tomar evidencias de luchadores que se han arraigado en el corazón y en el recuerdo de la afición que por un color o una forma o el diseño en general son características que se han inmortalizado.

Con todo el estilo y escancia del luchador, sus gustos y una representación grafica atreves de las formas y colores que hagan referencia a su nombre.

Conocer el bando en el que el luchador se va a desenvolver es importante, como también su personalidad. Esto es el target. Un proceso que hace el diseñador gráfico para conocer al cliente y obtener conceptos los cuales les será útil para proceder a la segunda parte que es el proceso de bocetaje. En el proceso de bocetaje el lápiz plasmará en el papel las posibles formas y aspecto que tendrá la máscara antes de su maquilación por un costurero.

Las formas serán sorteadas y los colores serán remplazados por otros en repetidas ocasiones hasta llegar al resultado final y por supuesto es tarea del diseñador gráfico hacer con su diseño final un “match” entre el luchador, la máscara y el publico para que esta sea llamativa y cautivadora, el resto dependerá de las habilidades deportivas y luchísticas del gladiador para hacer esa comunión de elementos y así surja el héroe o el villano que el aficionado necesita. El diseño de una máscara bien concebida puede provocar la comunión perfecta de su personaje con su afición, dentro del diseño grafico es lo mismo, aunque no necesariamente es utilizado para crear mascararas de luchadores solamente, prácticamente hablando son los mismos conceptos que se utilizan, puestos que un color, una tipografía o una figura dentro de un diseño bien logrado, provocara sentimientos y sentimientos a su receptor. Comprendemos entonces que el diseño de una máscara ocupa distintos elementos gráficos que le hacen tener una identidad propia, una personalidad, una singularidad y con el paso del tiempo puede crearle una inmortalidad dependiendo de su trascendencia.

1.6 HIPÓTESIS

Dar a conocer el proceso práctico y creativo de diseño para realizar una máscara de lucha libre. Esto hará que las personas se interesen más para conocer sobre este deporte, que sin duda alguna es parte de la cultura mexicana.

Esto a su vez, permitirá que sea reconocido el trabajo creativo del diseñador gráfico; y que este sea concurrido en esta área y en muchas otras que se necesita del mismo para la elaboración de proyectos creativos.

1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Esta tesis fue desarrollada a partir de la necesidad del luchador comiteco “Tribal” por tener una máscara única, original y con un diseño el cual llame la atención de la afición.

Lograr realizar una máscara de lucha libre con estas especificaciones solamente se puede llevar a cabo por un diseñador gráfico; que es una persona totalmente capacitada en esa disciplina y que tiene todos los conocimientos y estrategias para diseñar y crear desde una identidad de marca, producto y servicio.

Por esta razón, el crear un diseño y una identidad a través de un estudio social o encuesta la cual implique obtener resultados de cuantas personas les gusta un color en específico, una forma geométrica, o una composición de cada una de estas es parte del proceso creativo del diseño gráfico para crear una máscara, entre muchas otras cosas más. Teniendo en cuenta el bocetaje, la digitalización, aplicación de colores, la maquetación y el prototipo previo a lo que será el producto final. En este caso una máscara de lucha libre mexicana apta para un luchador y diseñada especialmente para estar en el agrado del aficionado para que con el tiempo esta sea reconocida o se vuelva un ícono en este deporte.

Otro motivo muy importante de esta tesis es demostrarle al público que el diseñador gráfico es la persona apta para resolver cualquier problema de comunicación visual y que se debe recurrir a nosotros para estos casos y no acudir con personas pseudo diseñadores o gente no apta para esta labor. Así como también demostrar que la lucha libre mexicana es deporte espectacular que desde hace siglos ha sido sinónimo de magia, color, diseño, aventura, alegría y tradición.

CAPITULO II

ORIGENES Y EVOLUCIÓN DEL TEMA

2.1 LA DISCIPLINA DEL DISEÑO GRÁFICO

La comunicación gráfica nos ha acompañado durante toda nuestra historia: pinturas rupestres, símbolos, escritura, historia del arte... pero, aunque todo esto esté relacionado y haya contribuido a la historia del diseño gráfico, es muy difícil elegir una fecha en la que el diseño aparece tal y como lo concebimos ahora. Para no retroceder demasiado en la historia, se ha decidido comenzar la historia del diseño gráfico desde finales del siglo XIX, un buen punto de partida para poder comprender los acontecimientos, principales corrientes y algunos artistas que han ayudado al diseño gráfico a ser lo que es en la actualidad.

A finales del siglo XIX la cultura occidental se enfrenta a profundos cambios a consecuencia de la revolución industrial y el desarrollo tecnológico. Las ciudades crecen convirtiéndose en urbes y los avances en la comunicación y el transporte hacen que fluyan más las ideas. La producción en masa de las industrias hace que el producto artesano pierda valor, pero en el Reino Unido llega la intención de devolver el valor al mismo por parte de William Morris y el movimiento Arts and Crafts, pero el alto coste de producción reveló la incapacidad de luchar contra los productos industriales. Aún así su influencia fue importante en todos los ámbitos del diseño. Esta tendencia pasa al resto de Europa pero alejada de cualquier tipo de compromiso social es el deseo de poseer un estilo propio que represente a los nuevos tiempos y es así como nace el modernismo.

2.2 EL MODERNISMO

El modernismo es un movimiento artístico que se desarrolló a finales del siglo XIX y principios del XX, periodo también conocido como la Belle Epoque. La Belle Epoque duró aproximadamente desde 1870 hasta el inicio de la Primera Guerra Mundial.

El modernismo también se conoce como Art Nouveau, Jugendstil o Secession en función de su ubicación. Intenta fusionar arte y vida, influido por la filosofía de John Ruskin y William Morris, rompiendo con anteriores movimientos como el historicismo, el realismo o el impresionismo. Utiliza elementos de la naturaleza para dar movimiento a sus obras, haciendo que el componente orgánico tenga un fuerte protagonismo. Algo que distingue a este movimiento es que sus autores trabajaban varias disciplinas. Un arquitecto, por ejemplo, no solo diseña su edificio, si no también los muebles y adornos que contendrá. Es por esto que comienzan a aparecer objetos decorativos con la firma de su creador; algunos autores de este movimiento son:

2.2.1 Alfons Mucha

Este pintor y artista decorativo checo es uno de los grandes exponentes del Art Nouveau. Su estilo, muchas veces imitado, es florido y sus diseños de línea sensual donde la imagen de la mujer es siempre protagonista.

Charles Rennie Mackintosh: lo sabemos, suena a ordenador de Apple, pero fue un arquitecto y diseñador nacido en Escocia en 1868 y uno de los máximos representantes del Modern Style en su país. En sus obras destacan las figuras geométricas y las líneas rectas y ascendentes.

2.2.2 Peter Behrens

Fue pionero en el diseño de carteles, creación de logos y fuentes pero acabó buscando un diseño menos adornado, más pulcro y funcional que le permitiera la producción modular y en cadena. Sus retículas comenzaban con un círculo y un cuadrado que multiplicándose o dividiéndose se podían usar para cualquier diseño.

Al final de este periodo donde estos grandes artistas diseñaban cuadros y hacían sublimes composiciones gráficas con la ayuda del proceso de diseño era claro que también tenían el profesionalismo y la creatividad que solamente alguien preparado en esta disciplina puede hacer.

Es aquí, en la época del modernismo que el diseño gráfico comenzó a tomar fuerza gracias a distinguidos personajes que muchos de ellos surgieron de la afamada cuna del diseño gráfico, la escuela Bauhaus. La cual vio nacer en sus aulas. Los fuertes exponentes del diseño y creadores de estilos y corrientes artísticas que hoy en día nos siguen sirviendo como invaluable referencias para seguir creando proyectos llenos de creatividad.

El principio del siglo XX estuvo marcado por la Primera Guerra Mundial que comienza en 1914 con el asesinato del príncipe austriaco en Sarajevo que provocó la guerra entre Serbia y Austria-Hungría y en la que ambos bandos fueron apoyados por las grandes potencias mundiales. Terminó con la derrota de Alemania y el imperio Austro-Húngaro y la firma del Tratado de Versalles en 1919. Este mismo año, uno de los alumnos de Behrens, Walter Gropius, fundó en Weimar (Alemania) la escuela Bauhaus.

La Bauhaus fue una importantísima escuela que combinaba diseño, arte y arquitectura. Influenciados también por el constructivismo, estudiaban la forma, el color y la importancia del color en el diseño, los materiales, la composición o el espacio e intentó aportar valor estético al producto industrial para su resurgimiento después del conflicto. En 1925 la escuela se trasladó a Dessau donde creció el interés en la parte más práctica del objeto.

La Bauhaus desarrolló principios fáciles de comprender: se establecía una jerarquía tipográfica y se utilizaban líneas, barras, cuadrados y puntos para dividir el espacio y unir diferentes elementos, atrayendo así la mirada del espectador. La escuela cerró finalmente en Berlín en 1933. En la Bauhaus destacaron entre sus profesores grandes artistas como:

Kandinsky, de origen ruso. Gran pintor del expresionismo y la abstracción y un gran teórico del color y el diseño.

Paul Klee que, al igual que Kandinsky, está considerado como uno de los padres de la abstracción y uno de los artistas más influyentes del siglo XX.

2.2.3 Herbert Bayer,

cuyas composiciones dinámicas con líneas horizontales y verticales fuertes (e incluso diagonales) caracterizaron su etapa en la Bauhaus. Creó la fuente universal cuyo nombre implica las aspiraciones de los nuevos principios del diseño.

Moholy Nagy cuya pasión por la tipografía y la fotografía llevó a que se hicieran experimentos importantes para unir estas dos artes.

Fuera de la escuela destacó El Lissitzky que estudió, innovó y experimentó con nuevas formas de expresión, tanto en la tipografía como en la fotografía y en el fotomontaje y su influencia en la evolución del diseño gráfico fue crucial en los primeros momentos del Movimiento moderno manteniéndose vigente hasta la actualidad.

Al mismo tiempo que en Alemania se desarrollaba la Bauhaus, en Francia y otros países europeos optaron por un movimiento distinto. Después de la guerra, el estilo decorativo del modernismo empezó a sustituirse por trazos más simples y rectilíneos, más en armonía con la estética plana y el menor coste de los diseños industriales. Hablamos del Art Decó.

Este movimiento se dio a conocer en la Exposition Internationale des Artes Decoratifs et Industriels Modernes de 1925 en París y duró hasta 1939. Las influencias provienen de diferentes vanguardias europeas, del modernismo del que evoluciona, y también del estilo racionalista y contemporáneo de la

mencionada escuela Bauhaus. Además, la influencia del constructivismo ruso aportó las líneas duras y la solidez de las formas, así como la aparición de elementos monumentales en sus composiciones.

En sus diseños aparecen las innovaciones tecnológicas de su época: la aviación moderna, la iluminación eléctrica, la radio, el revestimiento marino y los rascacielos. Estas influencias se expresaron en un mayor uso de formas geométricas y de la simetría. El empleo del color proviene del fauvismo. Esto es evidente en revistas, libros y pósters de la época. Destacaron los llamados “mosqueteros del cartel”:

Cassandre. Fue un cartelista y diseñador gráfico francés de origen ucraniano. En sus obras se puede observar la influencia de las vanguardias artísticas de la época de entreguerras del siglo XX. Sus carteles eran una síntesis perfecta, y nunca antes vista, de arte, texto e imagen.

Loupot, que diseñó más de 60 carteles para impresores suizos, quienes le enseñaron las limitaciones y recursos de la litografía.

Carlu del que dicen que sus trabajos son creaciones artísticas absolutas y que en su obra se puede ver la constante utilización retórica.

Colin cuyo estilo era muy personal e imposible de categorizar: la precisión de sus retratos y la fuerza de sus carteles para grandes causas lo llevó a convertirse en un maestro de la comunicación visual.

2.3 EL DISEÑO GRÁFICO EN LOS AÑOS 30

Durante las primeras décadas del siglo XX en Europa varios diseñadores, muchos independientes del Art Decó y la Bauhaus, hicieron aportaciones significativas a la tipografía y aparecieron grandes tipografías como Gill Sans, la Futura de Paul Renner o el movimiento Isotype creado por Neurath. Pero, sin duda, la aportación más importante fue la que hizo Jan Tschichold (1902-1974) con “La Nueva Tipografía”. En la Unión Soviética y en Alemania condenan el “nuevo arte” y artistas como Gropius, Moholy-Nagy, Bayer, entre otros deben emigrar a EEUU, pero allí las corrientes conservadoras critican duramente estos movimientos nacidos en Europa. Aunque algunos diseñadores estadounidenses reconocieron la vitalidad de estas nuevas ideas.

Tschichold fue el principal responsable del desarrollo de las teorías sobre la aplicación de las ideas constructivistas a la tipografía. Por medio de su folleto “Tipografía elemental” y de su libro «La Nueva Tipografía» explicó y dio a conocer la tipografía asimétrica a un gran número de impresores, cajistas y diseñadores. Para él la tipografía simétrica era artificial porque no daba significado a las palabras. Él era partidario de los nuevos principios de diseño asimétrico, dentro de retículas matemáticas y la distribución jerárquica de la información. Durante estos años varios diseñadores sintieron su influencia, aunque sus visiones fueron muy personales y originales. Se caracterizaban por ser diseños asimétricos y dinámicos con originales composiciones tipográficas.

Destacaron entre otros: Herbert Mater, de origen suizo, que fue pionero de los fuertes contrastes de escala y del uso de la fotografía en blanco y negro, combinados con símbolos y zonas de color. Piet Zwart, nacido en 1885 en Holanda, que se interesó por los fuertes contrastes que podía crear entre las formas de las letras y el espacio que las rodea para provocar ritmo y tensión en sus diseños. En EEUU destacó Lester Beall que en el provocador entorno de la depresión trató de desarrollar formas visuales directas y estimulantes. A menudo combinaba planos de color uniforme y símbolos elementales con la fotografía buscando el contraste visual además del contenido informativo

2.4 EL DISEÑO GRÁFICO DURANTE LA GUERRA. CARTEL BÉLICO

En 1939 comienza el conflicto bélico más importante de la historia, la Segunda Guerra Mundial. El 1 de septiembre las tropas alemanas invaden Polonia comenzando un conflicto que terminará en 1945 con el bombardeo de Hiroshima y Nagasaki. Pasada la guerra, el mundo prácticamente quedará dividido entre el bloque occidental y el comunista.

Durante el periodo de guerra, tanto durante la primera como durante la segunda, muchos diseñadores encaminan su trabajo a motivar a la población para apoyar a su país en la guerra. Con la Primera Guerra Mundial pero sobre todo, tras la revolución rusa, nace el concepto de cartel político o de propaganda, motivado por la necesidad de los gobiernos de movilizar y manipular a las masas.

El cartel bélico, principalmente durante la Primera Guerra Mundial, imitó muchas de las características de la publicidad de la época. Había carteles de tres tipos: los que animaban al reclutamiento, los que solicitaban recursos económicos y los que presentaban al bando oponente como un villano. La publicidad se llena de grises o de color, ya sea para desprestigiar al enemigo o para destacar los valores de la nación o de la propia guerra. Las ideas se presentan de una forma muy visual y comprensible para una mayoría analfabeta. Sin embargo, la aportación más importante en el terreno de este tipo de cartel se la debemos a los rusos que durante la revolución rusa emplearon las bases gráficas del constructivismo para la realización de originales carteles que, a través de imágenes y bloques sólidos de color, animaban al pueblo a la revolución.

De esta época podemos destacar la aparición de la gura del famoso Tío Sam, creado por James Montgomery Flagg.

Una de las figuras más destacadas del movimiento ruso fue Alexander Rodchenko que usaba una geometría clara, colores llamativos, textos con siluetas, tipografías contorneadas y movimiento en la composición.

La propaganda de la Segunda Guerra Mundial siguió en gran parte las líneas de la primera. Hablaban sobre la importancia de la unidad nacional, la gloria del propio país, las atrocidades del bando contrario y la necesidad de sacrificio por un bien común.

Sin embargo, en esta época los carteles han evolucionado, la imagen huye de la estética publicitaria, las figuras son más genéricas y muchos tienen un aspecto más tétrico.

2.5 LOS AÑOS 50 EN SUIZA

Mientras la mayor parte del mundo sufría las consecuencias de la guerra surgirán dos grandes escuelas o corrientes en el diseño: una en EEUU llamada por algunos la escuela de Nueva York y otra encabezada por los suizos, denominada estilo internacional. Este movimiento tuvo dos epicentros: uno en Basilea y otra en Zurich.

El nuevo estilo nacido en este país en los años 50 llegará a ser el predominante en la historia del diseño gráfico hasta los años 70 y una referencia imprescindible en la época actual. revolucionaron el mundo del diseño, especialmente el editorial. Influenciados también por el constructivismo y la Bauhaus los diseñadores de este estilo definían el diseño como una actividad socialmente útil e importante, y dejaban de lado la expresión artística y personal buscando una solución más científica y universal.

Sus tres pilares básicos son: la estructura basada en una retícula, la disposición de los elementos de forma asimétrica y el uso de tipografías sin serifa, el uso de fotografía en blanco y negro. De esta forma creaban un diseño claro y conciso.

Destacaron en este movimiento:

2.5.1 Emil Ruder

que fomentó el espacio en blanco y la limitación en el uso de tipografías.

Theo Balmer: que destacó por su meticuloso uso de la retícula.

Max Bill: empleo fórmulas matemáticas y geométricas para crear diseños más potentes, además popularizó la tipografía Akziden Grotesk.

Josef Muller-Brockman diseñador suizo que encabezaba la escuela de Zurich y entre sus obras más influyentes se encuentran los carteles promocionales para conciertos de esta misma ciudad.

2.6 LOS AÑOS 50 EN ESTADOS UNIDOS

A principios de siglo fue París, después Alemania, y a mediados de siglo fue Nueva York quien se convirtió en el centro cultural del mundo y el diseño gráfico jugó un papel muy importante en ello. Esta época del diseño gráfico estadounidense iniciada con fuerte raíces europeas durante los años 40 ganó reconocimiento internacional por sus originales puntos de vista en los años 50 y continuando hasta hoy.

Mientras el diseño europeo era teórico, y sumamente estructurado, el diseño estadounidense era intuitivo y más informal en su enfoque para organizar el espacio y por eso dictaron su propia forma de diseño moderno. Se puso énfasis en la expresión de ideas y en la presentación abierta de la información. Se valoraba mucho la novedad en la técnica y la originalidad del concepto y buscaban resolver los problemas de comunicación a la vez que satisfacer una necesidad de expresión personal. Lubalin la llamó la Escuela Estadounidense del Expresionismo gráfico.

Esta escuela influyó mucho en la historia del diseño gráfico y destacaron: Paul Rand. Padre del diseño moderno americano. Rand demostró que incluso el más simple de los objetos lleva varias capas de significado. Tenía un talento especial en la creación de símbolos gráficos originales, dueños de un encanto e ingenuidad que comunican efectivamente con el público.

Saul Bass, muy conocido por sus créditos de cine y algunas de los logotipos más importantes de Estados Unidos. Característico de su trabajo fue la simplificación de la forma hasta conseguir un poderoso símbolo gráfico que domina la composición. Su lenguaje gráfico, si bien minimalista, posee una gran calidad plástica, lograda con el uso del papel cortado a mano, pinceladas descuidadas o escritura manual

Historia del diseño gráfico en México

El diseño gráfico en México lleva ya 100 años de tradición hablando del diseño como tal, un amplio panorama del diseño gráfico en México, una historia continua, profunda, importante y sobre todo estética.

En el México de 1900 había gran apertura la exterior, especialmente a Francia, por el deseo del gobierno mexicano de incluir al país, dentro del mundo civilizado. En este contexto era como los artistas viajaban al exterior principalmente Europa para adoptar aquellos diseños visuales de moda y de vida bohemia.

Sin embargo todos estos nuevos estilos tuvieron que esperar hasta la pasada revolución mexicana que tuvo lugar entre 1910 – 1920, para que luego de estas fechas ya se entrara a consolidar el resurgimiento de la industria gráfica.

Dentro de este proceso de implementación de diseño gráfico en México se logró la implementación de movimientos artísticos nacionales e internacionales, y de técnica de impresión que ofreció, una amplia gama de recursos iconográficos y lenguajes diversos con los que artistas-diseñadores podían realizar sus trabajos.

Durante el periodo de diseño gráfico en México del que se está comentando, el proceso estuvo a cargo de diseñadores que se definían a sí mismos como ornamentadores, proyectadores, maquetistas, tipógrafos, directores de arte o de edición, quienes ponían su arte a disposición del diseño aplicado a los medios gráficos.

En la fusión de este grupo de artistas se encontraron expertos como, pintores, grabadores, fotógrafos y hasta arquitectos, también autodidactas o con formación académica, de diferentes lugares del mundo, pero especialmente mexicana.

Movimientos y vanguardias de la historia del diseño gráfico en México
A partir del siglo XX, el mundo experimentó profundos cambios en todos los ámbitos. Entre las principales causas cabe mencionar, las movilizaciones populares, la restructuración de las relaciones laborales de producción por parte especialmente de la mecanización y la automatización industrial, así como avances científicos y tecnológicos.

Sumadas todas esas situaciones se produjo una visión diferente en la manera de hacer e interpretar el arte y el diseño, lo que trajo como resultado además, movimientos principalmente vanguardistas.

Esta diversidad del diseño vanguardista se trasladó al diseño con variados recursos iconográficos que se podían adaptar a las demandas sociales e industriales.

Entre los movimientos que tuvieron más influencia en el diseño gráfico en México se mencionan los más representativos como, Arts and Crafts, Art Nouveau, Expresionismo, Cubismo, Futurismo, Suprematismo, constructivismo, Dadaísmo, De Stijl y el Art Deco.

Dentro del diseño gráfico en México también cabe destacar el movimiento muralista que tuvo lugar con la llegada de Álvaro Obregón. Y es que son muchas las otras influencias gráficas que se reflejaron dentro del diseño en la historia mexicana. Sin embargo las aquí descritas fueron las más representativas.

2.7 DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es una especialidad o profesión, cuyo objetivo es satisfacer necesidades de comunicación visual. Se ocupa de organizar imagen y texto, producidos en general por medios industriales, para comunicar un mensaje específico, a un determinado grupo social y con objetivos claros y definidos.

2.7.1 Lucha libre

Es un deporte en el cual cada participante intenta derrotar a su rival sin el uso de golpes. El objetivo consiste en ganar el combate haciendo caer al adversario al suelo y manteniendo ambos hombros del rival fijos sobre el tapiz, el tiempo suficiente para que el árbitro se cerciore de esto, o ganando por puntuación mediante la valoración de las técnicas y acciones conseguidas sobre el adversario.

El término "libre" que denomina a la modalidad se refiere en que, a diferencia de la Lucha grecorromana donde no se puede utilizar activamente las piernas ni atacar las del rival, en la lucha libre las piernas son un elemento más del ataque y la defensa. Es decir no hay restricciones. Por otra parte el término "olímpica" se utiliza para diferenciarla de la lucha libre americana, también conocida como Lucha libre profesional.

La variante femenina de esta modalidad se denomina Lucha Libre Femenina o simplemente Lucha Femenina. A estas tres modalidades de lucha se les denomina Luchas Olímpicas ya que están presentes en los Juegos Olímpicos.

2.7.2 Máscara

Una máscara es una cobertura del rostro, que quien la usa comunica una identidad diferente a la propia; también puede ser como retrato o una pantalla protectora para la cara.

La máscara puede cubrir la cara solamente, la cabeza completa, o incluso las hay que cubren hasta los hombros.

La máscara, la otra cara, la otra identidad o representación, ha sido usada desde el Paleolítico por la mayoría de los grupos humanos en todas las épocas. La máscara disfraza, oculta y/o revela la identidad de quien la usa.

Hay innumerables variedades en sus diseños desde los más simples en su elaboración y que se sostienen con la mano, hasta diseños realmente complicados, con piezas móviles que esconden otros rostros a su vez.

Los mascareros manifiestan toda su creatividad al seleccionar Los materiales naturales disponibles en su medio. Dependiendo del lugar y de los recursos disponibles, se han realizado máscaras de madera, fibras naturales vegetales, hueso, obsidiana, metales y piedras diversas, pieles, plumas, conchas, etc. Tanto el tratamiento de los materiales como el terminado de las máscaras han variado según la cultura, la época, el pueblo, la espiritualidad y sus significados. Han sido sencillas o muy talladas y elaboradas con adornos de mosaicos de piedra, oro, huesos, o de un sólo material.

Las máscaras, generalmente van acompañadas con un atuendo que cubre todo el cuerpo del usuario. Cuando es así, es importante notar la variedad tanto de materiales como de símbolos, que son complementarios a los de la máscara.

Los elementos morfológicos de máscaras, salvo algunas excepciones, se derivan de la naturaleza: zoomorfas o antropomorfas. En algunos casos, la forma de la máscara es una réplica de los rasgos naturales, pero en otras hay diferencias significativas o modificaciones y también las hay de abstracciones de los creadores. Pueden representar seres sobrenaturales ancestros, retratos, figuras reales o imaginarias.

La razón de ser de una máscara, es que será habitada por los espíritus. El cambio de identidad en el usuario de esa máscara, es vital, porque si el espíritu representado, no reside en la imagen de la máscara, el ritual en el que se use, será poco eficaz, y las plegarias, ofrendas y peticiones, no tendrán significado ni sentido. Las máscaras pueden funcionar para contactar poderes espirituales de protección contra las fuerzas desconocidas del universo y el triunfo de la vida. L

2.7.3 Deporte

El deporte es la práctica de un ejercicio físico regulado y competitivo. El deporte puede ser recreativo, profesional o como una forma de mejorar la salud. El deporte al abarcar varias áreas de nuestra sociedad conlleva una complejidad simbólica en su dimensión social y cultural ya que actualmente el deporte es una práctica, un espectáculo y un estilo de vida.

2.7.4 Creación

Crear es una de las acciones propias y más características que desplegamos los seres humanos en cualquier momento de nuestras vidas, no importando la edad que se tenga, porque para crear algo no es necesario ser adulto o joven, sino contar con una cuota de imaginación y sensibilidad que serán

las compañeras y las aliadas más entrañables y apreciadas a la hora del proceso creativo se refiere a varias cuestiones. Es, por ejemplo, la concreción de algo gracias a la utilización de las capacidades que se ostentan y disponen. Así, un decorador de interiores pondrá todos sus conocimientos, experiencias, gusto y estética al servicio de la creación de un ambiente determinado.

2.7.5 Espectáculo

El latín *spectacŭlum*, un espectáculo es una función o diversión pública que tiene lugar en un espacio donde se congrega el público para presenciarla. Las características de los espectáculos son muy variadas. Representaciones teatrales, conciertos, acrobacias y danza son algunas de las disciplinas que pueden constituir un espectáculo.

2.8 INNOVACIÓN

Es una acción de cambio que supone una novedad. Esta palabra procede del latín *innovatio*, *-ōnis* que a su vez se deriva del término *innovo*, *-are* “hacer nuevo”, “renovar”, que se forma con *in-* “hacia dentro” y *novus* “nuevo”.

La innovación se acostumbra a asociar con la idea de progreso y búsqueda de nuevos métodos, partiendo de los conocimientos que le anteceden, a fin de mejorar algo que ya existe, dar solución a un problema o facilitar una actividad.

La innovación es una acción continua a lo largo del tiempo y abarca diferentes campos del desarrollo humano.

Entre otros términos que tienen un significado similar y se pueden emplear como sinónimo están adelanto, invento, reforma, renovación, entre otros.

2.8.1 Color

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que recibimos a través de los ojos, independiente de la materia colorante de la misma.

El mundo que nos rodea se nos muestra en color. Las cosas que vemos no sólo se diferencian entre sí por su forma, y tamaño, sino también por su colorido. Cada vez que observamos la naturaleza o un paisaje urbano podemos apreciar la cantidad de colores que están a nuestro alrededor gracias a la luz que incide sobre los objetos.

El concepto de color varía de acuerdo al ámbito que es utilizada; desde el punto de vista físico el color es una propiedad física de la luz emitida por los objetos y sustancias. En la química lo describen por medio de una fórmula que representa una reacción de elementos.

La psicología y filosofía muestran al color como un portador de expresión, efectividad, sensación, de cierto simbolismo y carácter, poseyendo su propio lenguaje y significado. El color como un influyente en el ser humano, cuando domina en el ambiente. Por ejemplo, estar de amarillo da un humor sereno y alegre, es una influencia positiva. En el lenguaje de las artes plásticas, el color es primordial calificativo para los objetos, en algunas obras y movimientos artísticos el color se erige como protagonista.

2.8.2 Forma

De acuerdo al contexto en el cual se la emplee, la palabra forma refiere diversas cuestiones. Su uso más difundido resulta ser aquel que dice que la forma es la figura exterior de un cuerpo material sólido. Es decir, es la figuración que dispone un cuerpo en su exterior y por caso es que la forma nos permite reconocer formas cuadradas, redondas, rectangulares y diversas formas en un mismo cuerpo.

Entonces, por esto es que podemos clasificar los diferentes objetos en cuadrados, esferas, círculos, entre otros. La clasificación de las formas en este sentido nos habla de Formas geométricas o básicas (son el triángulo equilátero, el círculo y el cuadrado, cada una tiene sus características propias y resultan ser la base para la formación de otras), Formas orgánicas o naturales (aquellas a las que recurre el hombre para llevar a cabo sus creaciones artísticas) y Formas Artificiales (las que crea el hombre, por ejemplo, una silla, un auto, una mesa, entre otras).

2.8.3 Tradición

El latín traditio, la tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmite de generación en generación dentro de una comunidad. Se trata de aquellas costumbres y manifestaciones que cada sociedad considera valiosas y las mantiene para que sean aprendidas por las nuevas generaciones, como parte indispensable del legado cultural.

La tradición, por lo tanto, es algo que se hereda y que forma parte de la identidad. El arte característico de un grupo social, con su música, sus danzas y sus cuentos, forma parte de lo tradicional, al igual que la gastronomía y otras cuestiones.

2.8.4 Cultura

Se refiere al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo social transmitido de generación en generación a fin de orientar las prácticas individuales y colectivas. Incluye lengua, procesos, modos de vida, costumbres, tradiciones, hábitos, valores, patrones, herramientas y conocimiento.

La función de la cultura es garantizar la supervivencia y facilitar la adaptación de los sujetos en el entorno.

Cada cultura encarna una visión del mundo como respuesta a la realidad que vive el grupo social. No existe, por lo tanto, ningún grupo social carente de cultura o "inculto". Lo que sí existe son diferentes culturas y, dentro de estas, diferentes grupos culturales, aun con respecto a la cultura dominante. El término cultura también se emplea en sentidos restringidos, bien para referir los valores y hábitos que rigen a grupos específicos, o bien para referir ámbitos especializados de conocimiento o actividad. En ambos casos, la palabra cultura siempre va acompañada de un adjetivo calificativo.

2.9 FOLCLORE

Folclore es una palabra de la lengua inglesa que también se utiliza en nuestro idioma, aunque, de acuerdo al diccionario de la Real Academia Española (RAE), se escribe folclore. En ocasiones, puede aparecer escrita como folclore, folclor o folklor.

El término hace referencia al conjunto de las creencias, prácticas y costumbres que son tradicionales de un pueblo o cultura. Se conoce como folklore, además, a la disciplina que estudia estas materias.

El folklore incluye los bailes, la música, las leyendas, los cuentos, las artesanías y las supersticiones de la cultura local, entre otros factores. Se trata de tradiciones compartidas por la población y que suelen transmitirse, con el paso del tiempo, de generación en generación.

2.9.1 Acervo

Es una palabra procedente del vocablo latín traditio, y éste a su vez del verbo tradere, que significa entregar o transmitir. La tradición es la transmisión de costumbres, comportamientos, recuerdos, símbolos, creencias, leyendas, para las personas de una comunidad, y lo que es transmitido se convierte en parte de la cultura. Para que algo sea establecido como una tradición se necesita mucho tiempo, de manera que se cree el hábito. Las diferentes culturas e incluso las diferentes familias tienen diferentes tradiciones.

Las celebraciones, ceremonias y fiestas de carácter recurrente compartidas por la sociedad, así como todas las expresiones del folclore, en general, forman parte de la tradición. A menudo, algunas personas siguen una

tradición particular sin siquiera pensar en el verdadero sentido de la tradición en cuestión.

Según la etnografía, la tradición revela un conjunto de costumbres, creencias, prácticas, doctrinas y leyes que se transmiten de generación en generación, y que permiten la continuidad de una cultura o de un sistema social.

2.9.2 Emoción

Se entiende por emoción el conjunto de reacciones orgánicas que experimenta un individuo cuando responden a ciertos estímulos externos que le permiten adaptarse a una situación con respecto a una persona, objeto, lugar, entre otros.

La palabra emoción deriva del latín emotio, que significa “movimiento”, “impulso”.

La emoción se caracteriza por ser una alteración del ánimo de corta duración pero, de mayor intensidad que un sentimiento. Por su parte, los sentimientos son las consecuencias de las emociones, por ello son más duraderas y se pueden verbalizar.

Las emociones son las causantes de diversas reacciones orgánicas que pueden ser de tipo fisiológico, psicológico o conductual, es decir, son reacciones que pueden ser tanto innatas como estar influenciadas por las experiencias o conocimientos previos.

2.9.3 Afición

Se entiende por emoción el conjunto de reacciones orgánicas que experimenta un individuo cuando responden a ciertos estímulos externos que le

permiten adaptarse a una situación con respecto a una persona, objeto, lugar, entre otros.

La palabra emoción deriva del latín emotio, que significa “movimiento”, “impulso”. La emoción se caracteriza por ser una alteración del ánimo de corta duración pero, de mayor intensidad que un sentimiento. Por su parte, los sentimientos son las consecuencias de las emociones, por ello son más duraderas y se pueden verbalizar.

Las emociones son las causantes de diversas reacciones orgánicas que pueden ser de tipo fisiológico, psicológico o conductual, es decir, son reacciones que pueden ser tanto innatas como estar influenciadas por las experiencias o conocimientos previos.

CAPITULO III

TEORÍA Y AUTORES

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019)

En el año 1977 el santo platico conmigo y me dijo que su mascara el era quien la había diseñado. Pues el siempre le ha gustado dibujar e iluminar los dibujos del periódico "El mundo" esa tendencia al diseño lo orillo a diseñar su mascara

Reyes de la Maza (1985)

La mascara inicial de "Mil mascararas esa versosa y con lentejuelas transparentes. Con una risa de vinil macabra que parecía de dinosaurio. Ese había sido un diseño de Valente Pérez, hasta que mil mascararas como egresado de la carrera de diseño grafico le dijo...- "¿Y si intentamos hacer mi diseño? Usaremos formas y colores muy mexicanos. Así nació la mascara que hoy todos conocemos.

Francisco Alonso Lutteroth (2018)

Mistico fue un personaje que inveté junto con fray tormenta. Y no nos imaginamos que tendría tanto éxito. Su mascara estaba destinada a tener una criz de charol azul en el centro .. pero "El sagrado" tenia una parecida asi que pusimos un circulo en medio y unos triangulos escalenos alrededor. A manera de que representaran la luz de la sagrada eucaristia en la misa catolica.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019)

Fue de la idea de "El murcielago velazquez usar una mascara negra en los años 40. Y fue desde el primer aniversario de la arena mexico que se usó la primera mascar oficial de lucha libre. Portada por un gran atleta como el.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019)

Con el correr de los años las mascararas dejaron de ser fabricadas con cuero de animal

Y pasaron a ser hechas de tela y a tener las medidas exactas de quien la portaría.

Es don Victor mendez el primer confeccionador e mascararas en México.

Alfonzo magadan. (2001)

Atlantis el idolo de los niños recurrió a el diseño de valente perez para crear su atractiva mazcara. Al principio seria color arena con formas en el antifaz de charol rojo. Pero eso no le gusto al público. Fue si no hasta el año 1980 que se hizo un sondeo al publico de ma México cateral sobre que colores y formas le gustarian ver en la mascara de un nuevo idolo de la lucha libre. Fue asi como surgió la tan famosa mascara azul con blanco que inmortalizó Atlantis.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019) pag:8

Corre al ritmo de jazz, danzón, bolero y música ranchera el año de 1933 en los calendarios y en la ciudad de México, entonces morada de alrededor de 1338000 habitantes.

La empresa de lucha libre (EMLL) da inicio formal a sus actividades.

Reyes de la Maza (1985) pag:16

En abril de1843, se presenta en distintas arenas improvisadas, luchas cuerpo a cuerpo.

Al notar el gusto que provoca este espectáculo en la afición, los empresarios comenzaban a rentar lugares para dar funciones de lucha libre.

Francisco Alonso Lutteroth (2018) pag:20

Salvador Lutteroth González nació el 21 de marzo del año 1897 en Ocotlán, Jalisco.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019) pag:27

Para tener el deporte de la lucha libre en México, don Salvador Lutteroth visitó a los empresarios de la arena nacional; con el propósito de rentar su local para las funciones de lucha libre.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019) pag:28

La empresa mexicana de lucha libre (EMLL) creada por Salvador Lutteroth González, significó en un principio la oportunidad para algunos gladiadores internacionales de muy alta calidad que habían sido bloqueados de las empresas de su país, volvieron a brillar como estrellas en México.

Secretaria de cultura. INAH. Reproducción autorizada. (1980) pag:45

A inicios de la década de los 30's difícilmente se podía ver un luchador enmascarado en México.

Es por eso que se generó gran expectación de parte del público que acudía a las funciones de lucha libre.

Secretaria de cultura. INAH. Reproducción autorizada. (1980) pag:85

En 1950, el señor Rómulo O' Farril obtuvo la primer concesión para fines comerciales de un canal de tv por parte del estado Mexicano.

Secretaria de cultura. INAH. Reproducción autorizada. (1980) pag: 145

El personaje de "Mil mascarar" fue una de tantas creaciones de Valente Pérez. El cual buscaba que quien lo interpretara fuera una persona con un físico impresionante como también una gran personalidad.

Rafael Gonzales “El maya” (2018) pag:183

A mediados de la década de los 80's, un joven Jalisciense que se había dado a conocer como “Atlantis” estaba sonando muy fuerte. Su calidad luchística, diseño de su máscara y carisma, lo colocaron en el gusto del público.

Rafael Gonzales “El maya” (2018) pag:244

La década de los 90's había sido muy polémica, terminó con un evento de gran trascendencia. La lucha por la máscara entre Atlantis y Villano tercero.

Dr. Alfonso Morales Carillo (2019) pag:288

En el año 2018 el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) cumple 85 años, acumulando con ello una rica y vasta historia que se conjuga con un presente más vivo y palpitante.

3.1 ANTECEDENTES DE LA LUCHA LIBRE

Los luchadores mexicanos, de menor tamaño y estatura que sus homólogos estadounidenses, confían principalmente en el uso de llaves, reversiones de llaves y maniobras aéreas para reducir a su oponentes, a diferencia del uso de la fuerza que caracteriza a la mayoría de luchadores norteamericanos. Dado que los luchadores de peso semicompleto constituyen la mayor parte de los luchadores de México, la lucha aérea y de alto riesgo está muy extendida, y es típico en el estilo mexicano el uso de las cuerdas del ring (springboard) para dar impulso a sus movimientos. Los saltos hacia fuera del ring o *suicidas* son uno de los rasgos más famosos de la lucha libre mexicana, y no es raro que un determinado salto suicida de un luchador sea más famoso en su repertorio que su mismo movimiento final. Huraca-ranas y tilt-a-whirl headscissors takedowns son muy fáciles de encontrar, ya que de hecho son movimientos con origen en México.

3.1.1 Llaves y castigos

Existe una variante de la lucha libre mexicana conocida como *llave* o *llaveo*, que contempla el uso de complejas sumisiones para obligar al rival a rendirse y de intrincadas variantes de pinfall para realizar un conteo rápido al oponente antes de que pueda impedirlo, frecuentemente alternando entre ambas variantes. En este estilo en particular se confía más en la eficacia de la técnica de pinfall que en la contundencia de un movimiento previo, y es muy común encontrar largas secuencias de reversiones protagonizadas por dos luchadores intentando atrapar al otro contrarrestando sus llaves.

Este estilo fue popularizado por Skyde, Negro Navarro y Solar, aunque su uso se remonta a mucho atrás, y tiene cierta conexión con disciplinas como la lucha libre amateur o incluso las artes marciales mixtas. En la actualidad, después del

cierre de Toryumon 2000 Project, no hay ninguna empresa que se especialice en este estilo, pero luchadores que lo practiquen o lo hayan practicado pueden ser encontrados en promociones como Dragon Gate o Chikara.

3.1.2 Luchadores del Japón

Debido a que muchos luchadores japoneses han completado su entrenamiento en México (siendo los primeros Gran Hamada y sus aprendices), éstos han influenciado a algunos luchadores mexicanos y viceversa, creando una mezcla de lucha libre mexicana y puroresu llamada *lucharesu*. Mientras que la lucha libre mexicana acostumbra a ser técnica y meditada, el puroresu contempla un estilo más veloz, elástico y con rasgos de artes marciales, y una mezcla de ambos estilos ha sido adoptada por varios luchadores mexicanos y japoneses por igual.

3.1.3 Normas y reglamentos

Las normas son similares a las de la lucha libre estadounidense. En esto, los combates son ganados por varios métodos:

- *Pinfall / Conteo*: consiste en apoyar los hombros del oponente contra la lona durante tres toques del árbitro.
- *Rendición*: una victoria conseguida al hacer rendirse al rival, lo que es expresado verbalmente o, más comúnmente, por tap out.
- *Knockout*: victoria por inconsciencia del rival. Esto no es muy común en la lucha libre mexicana.
- *Cuenta fuera*: un luchador pierde si permanece demasiado tiempo fuera del ring, determinado por una cuenta de 20 por parte del árbitro.
- *Descalificación*: cuando un luchador es declarado perdedor por no respetar las normas.

En la lucha libre mexicana existen algunas normas adicionales que conllevan a la descalificación si no se respetan, como es la prohibición de usar algunas variantes de piledriver (pero no todas) o la de dañar o quitar la máscara del oponente. Gran parte de los combates se realizan en dos de tres caídas, lo cual ha sido abandonado en muchos otros estilos de lucha libre. Una regla única de la lucha libre mexicana es que si, en un combate por equipos, un luchador toca el suelo de fuera del ring, un compañero debe ocupar su lugar dentro del cuadrilátero, sin necesidad de realizar tag.

3.1.4 El ring

Inicialmente, las empresas de lucha libre mexicana usaban un cuadrilátero de cuatro caras, similar al de la lucha libre americana. Sin embargo, después de que la empresa Toryumon 2000 Project de Último Dragón comenzase a usar un ring hexagonal denominado *hexadrilátero*, la promotora Asistencia Asesoría y Administración y algunas otras empresas menores adoptaron su uso, siendo empleado hasta hoy en día. En Estados Unidos, Total Nonstop Action Wrestling ha copiado este rasgo, usando un ring similar. Las cuerdas están hechas de acero que es cubierto con una buena capa de plástico. También es importante mencionar que muchas veces son recubiertas por cinta de aislar para que los luchadores no se lastimen al ejecutar sus movimientos.

3.1.5 Inicios

Los antecedentes de la lucha libre mexicana se remontan hacia 1863, durante la Intervención francesa en México, Enrique Ugartechea, primer luchador mexicano, desarrolló e inventó la lucha libre mexicana a partir de la lucha grecorromana.

En 1910 el italiano Giovanni Relesevitch ingresa a México con su empresa, la cual es una compañía teatral. Al mismo tiempo, Antonio Fournier trae el Teatro Colón, a cuyas filas pertenecen tal vez los primeros luchadores, Conde Koma (cuyo verdadero nombre era Mitsuyo Maeda, quien es considerado el precursor del Jiu-jitsu brasileño y en todo caso de los modernos espectáculos de Artes marciales mixtas) y Nabutaka. El enfrentamiento entre las dos empresas causa revuelo entre la población, generándole un jugoso negocio a ambas. En 1921 Constant le Marin arriba a México con su empresa, presentando a León Navarro, que había sido campeón de peso medio en Europa, junto con el rumano Sond y otros más; dos años después volvió a México, trayendo al japonés Kawamura quien, junto con Hércules Sampson, actuó en el Frontón Nacional. En septiembre de 1933 Salvador Luttherot González funda la Empresa Mexicana de Lucha Libre (hoy conocida como Consejo Mundial de Lucha Libre), razón por la cual es considerado el "padre de la lucha libre". Esta empresa sigue hoy en funcionamiento y se le considera la de mayor categoría en México.

3.1.6 El espectáculo de la lucha libre

Aerosol de una máscara de lucha libre mexicana en Madrid, España.

Cuando se lleva a cabo un evento de lucha libre se pone en movimiento todo un aparato publicitario, destinado a agotar las localidades del lugar donde se lleve a cabo. La lucha libre en México tiene muchos seguidores.

Hoy en día están de moda los tours a la lucha libre mexicana, ya que dan mayor comodidad al asistente, pues incluyen la transportación segura a la Arena México y a la Arena Coliseo (los dos principales escenarios de este deporte), así como los mejores asientos disponibles para el evento. En la década de 1950 aparecieron en México quienes hoy día se consideran las leyendas de la lucha libre profesional: El Santo, Blue Demon, Mil Máscaras, El Cavernario Galindo, el Rayo de Jalisco y Huracán Ramírez, entre muchos otros. Algunos luchadores aprovecharon la enorme popularidad que les brindaba la lucha libre para dar el salto a la industria cinematográfica nacional, tales como Wolf Ruvinskis. Durante

esta época (también conocida como "la Época de Oro de la Lucha Libre") los combates eran básicamente a ras de lona, sin tanta espectacularidad, pero con mucha técnica.

3.1.7 El Toreo de Cuatro Caminos (Los Independientes)

Si bien en estos años la sola aparición de cualquiera de estos luchadores provocaba un lleno total de la arena, en la década de 1980 ocurrió la gran desbandada de luchadores de la entonces absoluta empresa EMLL (Empresa Mexicana de Lucha Libre), para abrir paso a la época que se cree la mejor de la lucha libre, en cuanto a calidad existían buenos exponentes de la técnica o de la rudeza, tales como El Perro Aguayo, Tinieblas, Canek, El Solitario, los Villanos, Etc. y muchas más Nacionales como Internacionales. Cabe hacer mención de que en esta década llegaron a México luchadores japoneses, luchadores estadounidenses y de otras partes del mundo quienes influyeron, con su estilo y acrobacias, en muchos de los luchadores mexicanos. Es en esta época cuando hacen su aparición Kung Fu, Kato Kung Lee y Blackman, quienes incorporaron a su estilo luchístico las artes marciales japonesas y chinas, logrando más espectacularidad en sus lances, corriendo sobre las cuerdas o saltando con más espectacularidad desde los postes del cuadrilátero.

Las empresas promotoras comenzaron a buscar la manera de realizar cambios para atraer más fanáticos. Para fines de los 80, muchas de ellas habían cerrado y sus luchadores se retiraron por falta de trabajo. Para atraer más público a los eventos, a principios de la década de 1990 se optó por llevar espectáculos de luz y sonido. Es en estos años cuando hicieron su arribo al pancracio luchadores influenciados por aquellos de los 80 en su espectacularidad y lances, como Octagón, Máscara Sagrada, Cibernético y muchos más. También empezaron a realizarse más combates femeninos y de Miniestrellas".

En 1992 AAA introdujo nuevas actividades en los eventos de lucha libre, imitando en gran parte a la lucha show de los Estados Unidos de la empresa World

Wrestling Entertainment WWE, combates tipo "Rey de Reyes", "El Último Sobreviviente", "Batalla Campal", o bien combates dentro de jaulas. Existe entre los aficionados una división de opiniones sobre este tipo de combates espectaculares. Algunos piensan que ayudan a promover este deporte, por sus espectacularidades y diferentes matices del combate, mientras que otros piensan que sólo son una falta de respeto para la lucha tradicional.

3.1.8 Herencia

El luchador El Hijo del Santo.

Cuando un luchador ha alcanzado el éxito es común que su descendencia quiera seguir con la tradición luchística que deja su padre/madre. Cuando un hijo sanguíneo del luchador se quiere dedicar a la lucha libre y adoptar el nombre del personaje del padre, añade a su nombre "hijo de". Por ejemplo, El Hijo del Santo, Hijo de Lizmark o Hijo del Perro Aguayo. También hay luchadores que, aunque no son hijos de otros, toman el seudónimo de otros, añadiendo la palabra "Jr."; por ejemplo, Rey Misterio Jr. es sobrino del "Rey Misterio", mientras que "Hijo de Rey Misterio" es su hijo consanguíneo.

Un caso en particular es "Dr. Wagner, Jr.", cuyo padre no le dio el título de "Hijo de" porque el primer hijo que debutó en la lucha libre fue "Silver King". Otro claro ejemplo, es el legendario luchador Dos Caras, quien le otorgó a su hijo Alberto Rodríguez, el nombre de ring de Dos Caras, Jr.

Hay dinastías luchísticas con mucha tradición en las distintas arenas de la República mexicana, en la actualidad hay luchadores de segunda o tercera generación, lo cual implica una responsabilidad y orgullo a cuestas. Es una suerte de oficio que se transmite de mayores a menores entre la familia de tradición luchística. En algunas ocasiones los herederos del personaje-máscara ya sea "Hijo de" o "Jr." superan a sus antecesores en triunfos, logros y popularidad. Dos casos son el de Dr. Wagner, Jr. y el Rayo de Jalisco Jr., ambos han superado en popularidad a sus padres Dr. Wagner, Sr, y Rayo de Jalisco, Sr..

Con el nacimiento de la empresa de Los Junior's (en 2010) entre el circuito de luchadores independiente; nuevamente han reaparecido máscaras y personajes de las décadas de 1960 a 1990. Hay hijos de luchadores y juniors, entre ellos sobresalen: Hijo de Rambo, Gallo Tapado Jr., The Kiler Jr., Hijo de Fishman, Kung fu Jr., Hijo de Máscara Sagrada, Hijo del Médico Asesino.

3.2 LA LUCHA LIBRE EN EL CINE Y EN LOS MEDIOS

Algunos luchadores han tratado de capitalizar su fama en el ring para trabajar también en el celuloide. Siendo este afán el origen de un género fílmico denominado Lucha Film.

Las primeras figuras que lo hicieron fueron "El Santo" y "Blue Demon", principalmente El Santo, quien actuó en muchas películas, todas ellas con su nombre en el título: "El Santo..."

Las momias de Guanajuato (1970) y *Santo contra las mujeres vampiro* (1962), que es una de las cintas más famosas del cine de luchadores, inclusive con premios internacionales, por su maquillaje, son un ejemplo de esta aportación fílmica mexicana al cine mundial. Más recientemente, luchadores como "Octagón" y "Atlantis" hicieron el intento.

Amazing Mask es una serie dirigida por Dani Moreno que rinde homenaje a la lucha libre mexicana y al cine fantástico.

AAA sin límite en el tiempo es una película animada que rinde homenaje a Abismo Negro.

En 2006 se estrena la película *Nacho Libre*, protagonizada por Jack Black y Ana de la Reguera entre otros. se hizo la película en homenaje a la lucha libre mexicana y tomando en cuenta la historia de un luchador poco convencional conocido como Fray Tormenta. Los más puristas la critican al distorsionar de manera fantástica el sentido del deporte en el país, a pesar de esto la película tuvo una recepción de rango bajo-medio.

En el terreno de las series animadas norteamericanas, Warner Brothers produjo de 2003 a 2005 la serie animada *Mucha Lucha!* la cual integra elementos característicos como máscaras y disfraces coloridos siendo una caricatura familiar y de índole fantástica con algunas pocas lecciones de valores y amistad con la familia. Paralelamente a esto, en Nickelodeon Jorge R. Gutiérrez y Sandra Equihua sacan en 2007 la serie animada *El Tigre: las aventuras de Manny Rivera* la cual en sí no es relacionada directamente a la lucha libre pero mantiene

a un héroe enmascarado al estilo de un luchador así como otros personajes tanto héroes como villanos en estilos provenientes tanto de los cómics americanos como de los manga japoneses. Desafortunadamente la crisis económica no le permitió a esta serie seguir adelante y en 2009 finaliza con 2 temporadas en su haber. No obstante, otras series como *Thumb Wrestling Federation* toman elementos de esta misma.

- El grupo de rock mexicano Botellita de Jerez en ocasiones ha integrado a sus canciones conceptos de la lucha libre mexicana.
- Peculiar es el caso de la música surf, que en México se concentra en el Valle de México y donde gran parte de los grupos recurren a las máscaras de lucha libre durante sus presentaciones a manera de tributo. Las agrupaciones más conocidas llevan por nombre Lost Acapulco y Los Elásticos.
- La popular cumbia titulada "La cumbia de los Luchadores" hace referencia a este deporte mencionado a grandes iconos en ella como: al El Santo, El cavernario, Blue Demon y El Bulldog.
- En *Street Fighter*, el personaje de "El Fuerte" es un luchador mexicano.
- En el videojuego *Tekken*, el personaje "King", está inspirado en un luchador mexicano.
- En el 2002 Christina Aguilera en su video musical *Dirrty*, incluyó un ring con luchadores usando máscaras de la lucha libre mexicana.
- En *The King Of Fighters*, el personaje de "Ramón" es un luchador mexicano.
- En la serie de Nickelodeon *Drake y Josh* los personajes principales discutieron de quien era mejor Blue Demon o El Santo.
- El Pokémon "Hawlucha" está basado en un luchador mexicano.
- En 2015 se estrenó el documental *Lucha México*, dirigido por Álex Hammond e Ian Markiewicz.

3.3 LA LUCHA LIBRE MEXICANA A NIVEL MUNDIAL

La Lucha libre mexicana ha traspasado sus fronteras gracias a luchadores mexicanos que han salido al extranjero a tener combates de corte internacional en países como Japón, Estados Unidos, España, Alemania, Inglaterra y Puerto Rico entre otros, en donde se han ganado el respeto de los locales y reconocimiento como leyendas y figuras mundiales, luchadores como Eddie Guerrero, El Santo, Mil Máscaras, Canek, Dos Caras, Dr. Wagner Jr., Rey Mysterio, Alberto del Río etc. han logrado que la fama de los luchadores mexicanos traspase las fronteras mexicanas y representen este estilo de lucha en las mejores empresas de lucha del mundo.

3.4 LA MÁSCARA EN LA LUCHA LIBRE

El folclor que acompaña a la lucha libre se determina principalmente en las máscaras, en los inicios de la Lucha no se tomaba muy en cuenta o aún no se le daba mucha importancia a las tapas, pues antes la lucha era más raquíica y muy simple, a los primeros luchadores les bastaba con subir con solo un calzón y unas botas al ring para demostrar los conocimientos y las llaves que aplicaban a sus contrincantes, pero al pasar el tiempo en que la lucha fue creciendo más y hubo alguien a quien le interesó portar una máscara. Esto fue precisamente durante mediados de la década de los 30, pero no le tomaban mucha importancia a la máscara hasta la década de los 50 cuando ya surgían a la fama grandes leyendas como el Santo, Blue Demon, Black Shadow, Médico Asesino, Rayo de Jalisco y más luchadores que le fueron agregando a la máscara que antes fue austera, algunas figuras y moldes según el personaje que portaran.

El auge que causaron fue tal, que llegó un momento en que las máscaras formaron parte de los duelos y se empezaron a apostar, al igual que las cabelleras, pero el perder la máscara para muchos implica el derrumbe de su carrera pero contrariamente para otros esto les resulta benéfico. Hubo algunos luchadores, a lo largo de la historia de la Lucha libre, que perdieron su máscara y ellos se perdieron en el anonimato, pero en caso contrario, hubo otros que al perderla prosperaron y cobraron fama después de desenmascarados. No todos los luchadores han requerido una máscara para cobrar notoriedad, siendo este el caso de luchadores como Tarzán López, Cavernario Galindo, Bobby Bonales, Gori Guerrero, Black Guzmán, Chico Casasola, René "Copetes" Guajardo, Karloff Lagarde, Perro Aguayo, Ray Mendoza, Sangre India, El Satánico, Pirata Morgan, El Dandy, Negro Casas, Vampiro Canadiense; entre otros.

Por el otro lado se encuentran aquellos que en determinado momento de su carrera perdieron su máscara, pero lejos de perderse en el anonimato trascendieron aún más sin ella como Murciélago Velázquez, Black Shadow, El

Faraón, Sangre Chicana, Los Brazos, Cien Caras, Máscara Año 2000, Mano Negra, Pierroth Jr., Love Machine, Villano III, Gran Markus Jr., o Shocker.

En realidad, la máscara es muy importante en la Lucha Libre. Existe una frase luchística que dice "que el que lucha no es el personaje sino quien lo porta".

3.4.1 Tipos de máscaras

Existen diferentes tipos y formas de máscaras, con base principalmente en los materiales con los que se confeccionan; dentro de las más destacadas se pueden mencionar las siguientes:

- Confeccionadas con esponja: Estas brindan al luchador una manera fácil y sencilla de mantener el anonimato con un costo accesible.
- Máscaras oficiales: Estas cuentan con el sello particular de cada luchador, es decir su diseño propio.
- Máscaras semi profesionales: Estas se diferencian de las oficiales debido a que no se usan en el cuadrilítero, sino que son exclusivamente para exhibición.
- Máscaras profesionales: Estas son las que el luchador emplea en sus duelos debido a su diseño, ya que sus costuras son reforzadas en boca y ojos los cuales aumentan su resistencia y durabilidad.

En la actualidad existen muchos diseños diferentes y los costos varían de acuerdo al diseño y materiales utilizados para su confección.

3.5 EL PROCESO DEL DISEÑO GRÁFICO ENFOCADO A LAS DISTINTAS RAMAS ARTISTICAS

El diseño gráfico a grandes razgos es una disciplina propia que busca crear y comunicar.

No obstante tambien tiene estatutos y normas que hacen de esta una profesión honorable y algunos de ellos son saber y entender que

*Nosotros no diseñamos por epifanía, inspiración divina o chispazo... Nosotros Diseñamos basados en la Historia, Escuelas y Teorías del Diseño, basados en una investigación exhaustiva sobre el tema, cliente, producto o servicio al cual le vamos a Diseñar.

*Nosotros no hacemos Logos... Creamos Marcas, Distintivos Visuales enmarcados en un Manual y Modelo de Marca completo.

*Nosotros no somos fotógrafos, pero sabemos de fotografía, sabemos tomar buenas fotos y utilizamos la fotografía como herramienta de comunicación, para transmitir una idea o como base para un proyecto, que bien podría representarse en una ilustración, pintura, Render, etc., dependiendo de cada caso en particular.

*Nosotros no retocamos fotos... Nosotros Creamos imágenes y composiciones digitales profesionales haciendo uso de medios y herramientas digitales. Nosotros no hacemos Web... Nosotros Diseñamos plataformas dinámicas e interactivas de comunicación que transmitan un mensaje claro y directo.

*Nosotros Creamos Sistemas Interactivos, Multimedia e intuitivos para múltiples plataformas.

*Nosotros Creamos Sistemas Ambientales para el mejoramiento de los espacios donde el hombre, los animales o las plantas cohabiten en perfecta armonía.

*Nosotros somos una rama del Diseño totalmente independiente del Diseño Gráfico, Industrial, de Espacios, de Moda, que se nutre de conocimientos de estas áreas y de muchas otras como la Arquitectura, la fotografía, el Diseño 3D, la antropometría, la ergonomía, la prosémica, la epistemología, la socio antropología, la semiología, entre otras... para crear conceptos totalmente nuevos desde un simple boceto.

3.6 LA LUCHA LIBRE EN MÉXICO

La lucha libre inició en nuestro país en la década de los 30. Después de presenciar una función en los Estados Unidos, Salvador Lutteroth González se enamoró de este deporte y se empeñó en convertirlo en un espectáculo exitoso en México. Al principio la lucha libre era un negocio poco lucrativo; hubo que pagar la renta de la arena, los sueldos y los viáticos de los luchadores extranjeros, en ese entonces únicos protagonistas del ring. El empresario tuvo que empeñar las joyas de su madre para costear los gastos. Además, las primeras funciones resultaron un rotundo fracaso entre el público mexicano.

Con el paso del tiempo, la lucha comenzó a consolidarse al punto de llegar a formar parte de nuestra idiosincrasia. En 1933, con la fundación de la Escuela Mexicana de Lucha Libre, don Salvador buscó impulsar el talento mexicano. Con una perspectiva visionaria, se dio cuenta de la importancia de ofrecerle al público un espectáculo con características propias. A partir de entonces hubo más luchadores mexicanos que extranjeros en las funciones, porque “los mexicanos tenían más chispa y más arrastre entre el público”, afirma Hugo Monroy, quien además es parte del departamento de prensa y relaciones públicas del CMLL. Poco a poco, la lucha libre en México fue adquiriendo un carácter particular, que reflejó su éxito en taquilla.

Por mucho tiempo la lucha libre fue considerada un deporte para hombres. Por ese motivo las luchadoras han tenido que enfrentarse a estereotipos de género y a la discriminación. “México es un país muy machista y por eso a las luchadoras luego les dicen: ‘¿Qué haces trepada en un ring? Vete a hacer de comer’. Las critican por su fortaleza física, por no verse femeninas ni ser delicadas, a lo que ellas contestan: ‘Yo no soy modelo de pasarela, soy luchadora y así me gusta ser’”, comparte Gala Lutteroth directora de relaciones culturales del CMLL.

Las mujeres que se dedican a la lucha libre muchas veces tienen que desempeñar dobles y hasta triples jornadas debido a los roles de género. Entrenan todos los días en el ring y van al gimnasio al parejo de los hombres,

pero al regresar a casa deben cuidar a los hijos y hacer las labores del hogar, además de conformarse con papeles secundarios en los carteles, que casi nunca estelarizan.

Los luchadores también participan de la catarsis. Según el luchador Máscara Año 2000, ellos son personas muy pacíficas porque tienen la oportunidad de sacar toda su energía acumulada arriba del cuadrilátero. “Después de luchar llego a mi casa muy tranquilo. Arriba del ring hago mi trabajo, pero en mi casa soy dócil como un perro. Mi señora es la que me da de golpes porque yo ya descargué toda mi energía en la lucha”, platica el integrante de la familia Reyes, una de las dinastías que marcó época en este deporte.

Actividad de desfogue emocional y físico, la lucha es un relajante que propicia la limpieza y purga de todos los que participan en ella. Por ese motivo la lucha libre se vive realmente en las arenas y no en la televisión, en Facebook o en Youtube. El principal encanto de este deporte espectáculo solo se puede experimentar en vivo. Son los gritos, los vuelos desde las cuerdas y las mentadas lo que crea la atmósfera. Cada arena ofrece un ambiente en particular. “No es lo mismo, por ejemplo, ir a la Arena Coliseo un sábado que ir a la Arena Guadalajara un martes. Se vive un ambiente totalmente distinto”, dice Gala Lutteroth.

Para ella el elemento que nunca falta en prácticamente todos los aficionados a la lucha libre es la pasión, la catarsis, el empoderamiento. “No importa si te fue mal en la semana, si te peleaste con tu mujer, si estás harto de tus hijos, si te corrieron de la chamba. No importa. Vas, gritas, le dices de cosas al luchador y listo. La lucha libre es algo increíble, es un referente cultural de México, habla de quiénes somos y además entretiene. Sin lugar a dudas, la lucha libre es un deporte porque los señores son unos verdaderos atletas”, afirma con vehemencia, la también bisnieta de don Salvador Lutteroth.

El cometido de la lucha libre es emocionar, dejar a la gente con las ganas de regresar de nuevo. Cuando algo te gusta, simplemente te gusta sin tener que dar tantas explicaciones. “Hay gente a la que le gusta el teatro y eso que saben que es una actuación. Yo me bajo del ring y vuelvo a ser Jesús Reyes González, el personaje se queda arriba”, comenta con ironía Máscara Año 2000.

El ambiente tan especial de las arenas lo crean los luchadores, pero también los aficionados con su energía desbordada: “Mátalo! ¡Mátalo!” y los vendedores informales con sus pregones: “¡La máscara, la máscara, lleve su máscara!”. Al salir de la función y con la máscara puesta todos imaginamos que somos el rudo que transgrede las reglas o el técnico que las sigue. Como sea, ambos son superhéroes empoderados que se enfrentan y vencen los problemas de la vida cotidiana.

La emblemática Arena México, en la zona centro de la Ciudad de México, es un edificio que ningún luchador ha podido demoler y que ha salido victorioso aun en las más duras batallas.

Las gradas, el techo, las fuentes de sodas, son parte de lo que uno compra con un boleto para entrar a la catedral de la lucha libre.

Allí se puede apreciar la época de oro de un deporte que hoy comienza a brillar de nuevo gracias a la particularidad de su atmósfera, sus máscaras, su ambiente y todo lo que rodea a esta disciplina deportiva que tiene la capacidad de asombrar a todos por igual.

Aunque en su origen el punto de partida la lucha es el enfrentarse a la adversidad, sobrevivir y dominar, fue cambiando de formas con el tiempo e incorporando técnicas de defensa y ataque, para dominar al oponente en una combinación de fuerza física y mental.

Es una especie de combate cuyas formas son muy diversas y se combinan en lo hoy conocemos como lucha libre.

México, tierra de luchadores

La lucha libre comenzó en México en 1840, cien años antes de que se formalizará como disciplina deportiva.

Tenía como escenario a plazas públicas, teatros, plazas de toros o algunas incipientes arenas de box donde se realizaban demostraciones de lucha grecorromana, judo y jiu-jitsu.

Entre 1864 y 1867, es decir, durante la invasión francesa del territorio mexicano, estos espectáculos deportivos de lucha olímpica y grecorromana continuaron, a pesar del conflicto político y social.

A inicios del siglo XX, los promotores de los eventos de lucha libre en la Ciudad de México eran principalmente extranjeros. Son los casos del italiano Giovanni Resselech, que organizó dos temporadas de lucha en 1910, o el belga Constant le Marin, quien en 1921 incluso presentó una función donde se enfrentaron un mexicano y un rumano.

Con esos antecedentes, y con la popularidad que estaba adquiriendo esta actividad, al final el 21 de septiembre de 1933 se registró la primera función de lucha libre en la Arena México, antes Modelo.

Esa noche abrió sus puertas para un combate entre Yaqui Joe, un luchador del estado nortero de Sonora, y Bobby Sampson, un californiano, excampeón de la Marina. Y ganó el mexicano, marcando el inicio de una historia que hoy sigue viva.

Ese mismo año se habilitó un gimnasio justo al lado de la Arena, que pasaría a ser luego la Escuela de Lucha Libre, una especie de semillero para talentos, en principio aficionados o nacientes luchadores extranjeros.

3.6.1 Tras la máscara

La lucha libre no se puede entender sin las incomparables máscaras, reflejo del color y la singularidad cultural de México.

No solo eso. Las máscaras también encierran un halo de misterio alrededor del rostro de un luchador, quien, paradójicamente, se convierte en una celebridad y al mismo tiempo en una incógnita para miles de seguidores que hacen de estos personajes unas auténticas leyendas vivientes.

La variedad de diseños es incalculable. Cada luchador le da su propio estilo y forma al personalizarlas para crear una marca que se conecte de manera especial con los fanáticos.

Hay varios luchadores que, a lo largo de la historia de este deporte, se han destacado por sus máscaras.

Dentro de ellos, no se puede dejar de mencionar a El Santo, quien hizo su aparición en la lona en 1942. Inconfundible por su color plata en la máscara, la capa y las botas, fue duramente criticado a lo largo de su trayectoria, ya que muchos los calificaban de salvaje y rudo al momento de luchar.

Otro luchador icónico fue Blue Demon (demonio azul), quien hizo de este color su sello distintivo. Blue Demon tuvo, además, una rivalidad histórica con el Santo, y muchos lo consideraban mejor luchador. Al contrario del plateado, Blue Demon era limpio y más hábil en su técnica de lucha. Por supuesto, esa rivalidad contribuyó a un espectáculo que mantuvo entretenida a varias generaciones.

A raíz de esta semblanza partiendo de los orígenes del diseño gráfico y posteriormente pasando por la historia de este mítico deporte el cual es la lucha libre pasamos a conjuntar estos dos temas y lo que se obtiene es algo fascinante y sin precedentes.

De ahí es donde nace la inquietud de mostrarle al mundo y a todas las personas que a través de l proceso de diseño se puede logra no solo crear una imagen corporativa, un logotipo o bien un anuncio.. si no que tambien se puede crear la identidad de un gladiador de la lucha libre mexicana. Crear con papel, lapiz y tela la segunda piel de aquel que va a ser la nueva estrella del pancracio. El nuevo idolo que movera multitudes con sus lances, llaves y contra llaves, un luchador.

Lo primero que se realizara es obtener aquel deportista el cual será entrevistado de manera previa y de dicha entrevista se tomara nota de los conceptos y referencias que el nos de para que sean llevadas al estudio y de ahí comienze un proceso de investigación de cada uno de ellos. Esto para establecer analogias de las cuales se tomara un tema para implementarlo a la lidentidad del proyecto.

Obtener ideas, simbolos, formas y figuras que al igual a lo antes mencionado sera una aplicación necesaria e indispensable para la mascara.

Una vez teniendo conceptos e ideas concretas se pasa al proceso de bocetaje. Este consiste en dibujar el producto final con cientos de combinaciones de las formas y figuras que se obtuvieron de los conceptos. Una vez que se haya boceteado y se haya seleccionado los 3 posibles candidatos a ser el producto final se pasa al momento de iluminar la idea haciendo las pruebas de color.

Posterior a las pruebas de color se hace una última selección y de esta se obtiene la que será la identidad del luchador que acudirá a los profesionales para que a través de los procesos de diseño gráfico el obtuviera como resultado una máscara de lucha libre adecuada y con una identidad y diseño que garantiza llegar a quedarse en el gusto del público.

El cliente al haber visto las propuestas decidirá cuál es la mejor para él.

Una vez elegida se envía al último proceso el cual es la confección de la máscara. Sin lugar a dudas el proceso más importante, pues es aquel que materializará la idea y el trabajo de los profesionales.

3.7 EL DISEÑO GRÁFICO EN LA LUCHA LIBRE

La época actual se ha caracterizado por la utilización sin precedentes de la imagen; con los avances tecnológicos se han desarrollado como nunca los medios masivos.

Un aspecto importante de la comunicación, en general, y de lo visual, en particular, es la gran responsabilidad social, lo cual implica que los emisores de mensajes deben crear imágenes certeras y objetivas. El cartel tal y como lo conocemos ahora es producto de un proceso insertado en la evolución de la cultura.

En el México de principios de siglo, los conflictos sociales, políticos y militares que marcaron la vida del país, no fueron obstáculo para que algunas industrias, como las del entretenimiento, desarrollaran, dentro de una crítica situación económica, diversos medios de promoción para una población ávida de distracciones.

Recordemos que en México existía una tradición gráfica desde el siglo XIX forjada bajo la mirada y el oficio de Manuel Manilla, Gabriel Vicente Gaona “Picheta” y José Guadalupe Posada, entre otros autores, quienes tocaron la sensibilidad del pueblo conformado por una minoría ilustrada y una inmensa mayoría analfabeta, pero no por ello carente de interés por los sucesos del acontecer de la nación. En las ciudades y poblaciones más desarrolladas fue a través del grabado –y más tarde de la litografía enriquecida con texto, para quien pudiera leer– como la población podía enterarse de los hechos históricos y cotidianos. En cierta forma, la gente estaba acostumbrada a vivir con las imágenes, prueba de ello era el consumo de la estampería religiosa y la afición por la caricatura política o el gusto por ser fotografiado; existen testimonios de

que las pulquerías tenían murales en los interiores y exteriores para atraer mayor clientela.

Desde sus inicios, el cine silente propició la necesidad de atraer al público con las divas y estrellas del nuevo espectáculo. Valiéndose de anuncios con imágenes fijas o móviles el escritor, el dibujante o el pintor, el rotulista y el impresor desarrollaron la incipiente publicidad como nueva profesión para dar forma a productos visuales, hasta entonces desconocidos cuya influencia inmediata provenía principalmente de Estados Unidos; desde ese momento aparece el cartel comercial ligado a la moda.

Por otra parte, en medio de un clima de efervescencia posrevolucionaria, se reorganizaba el país sobre nuevas bases; los artistas plásticos buscaban en las raíces del pasado indígena otro rostro nacional, dando lugar a un lenguaje visual denominado Escuela Mexicana. Estos artistas recrearon temas históricos, sociales o cotidianos y algunos trabajaron temas políticos, como los integrantes del Taller de Gráfica Popular de los años treinta que produjeron carteles y todo tipo de propaganda para las organizaciones obreras y campesinas. Desde sus orígenes, la Secretaría de Educación Pública fomentó la creatividad de la nueva generación de pintores (Diego Rivera, José Clemente Orozco, David A. Siqueiros, Rufino Tamayo...) para realizar una cruzada educativa y promocional en los muros de los edificios públicos; Gabriel Fernández Ledezma y Francisco Díaz de León participaron en estas cruzadas educativas desde las publicaciones y las artes gráficas desarrollando el incipiente diseño gráfico.

A su llegada, los artistas españoles exiliados hicieron sentir su impronta en la elaboración de carteles y el diseño tipográfico; José Renau y Miguel Prieto aportaron otras soluciones y técnicas a las artes gráficas mexicanas.

Ya desde mediados de los años cuarenta, los carteles fueron uno de los recursos de promoción de los variados eventos para las masas de aficionados a los festejos taurinos, la lucha libre, el box o los bailes, sin dejar de reconocer que la

naciente industria radiofónica resultó más eficaz en la difusión de dichas actividades. No obstante, se desarrolló una especie de iconografía a través de calendarios o cromos de fácil adquisición que alimentó la fantasía de las clases media y popular, generalmente con una visión del progreso muy idealista y candorosa hasta el estereotipo. Sin embargo, aunque dibujantes y pintores publicitarios procuraban lograr una aceptable representación realista de pronta asimilación, en este tipo de producción muy pocos autores, entre ellos Jesús Helguera, lograron trascender.

Los anuncios de gran formato de las luchas y peleas de box llegaron a ser característicos por el uso de tipografía con caracteres pesados y de buen tamaño, impresos en papel económico a todo pliego, a dos tintas fundidas por degradación. Posteriormente, se pegaban con engrudo en los muros de las calles para una difusión amplia que favoreciera la asistencia a estos espectáculos.

Las fiestas tradicionales o religiosas también se valían de este cartel para anunciar los eventos a la comunidad, y aunque ya se tenía por costumbre participar anualmente, se creaban como recordatorio y testimonio. Este tipo de carteles también se realizaban para anunciar bailes, tocadas o audiciones musicales.

Lo anterior ejemplifica el grado de penetración de los mensajes visuales en los diversos sectores de la sociedad, ya sea con finalidades mercantiles, educativas o de concientización.

Precisamente, el cartel debe cumplir una función comunicadora y en la actualidad ha encontrado su perfil propio; desde hace unas décadas se ha venido realizando con mayor calidad e innovación, incorporando el uso de la fotografía, mayor riqueza en la tipografía y el color, así como el aprovechamiento de otras técnicas de impresión como el offset y la fotoserigrafía.

En el periodo de los años sesenta, en el mundo destacaban el cartel polaco, el arte pop norteamericano, y el joven cartel cubano de la revolución, entre otras experiencias; estos acontecimientos culturales influyeron en las nuevas generaciones de especialistas y públicos más educados, primordialmente entre

los sectores juveniles. Aquí en nuestro país también se dio ese fenómeno y han surgido diseñadores gráficos (Vicente Rojo y el grupo de la Imprenta Madero) de muy alto nivel. El cartel “cultural” abrió una brecha y ha tenido mucha aceptación, e inclusive la propaganda política logró mejores niveles de calidad. También, en la medida que las organizaciones civiles independientes protagonizaban otras luchas por sus reivindicaciones, concibieron sus propios carteles, ya sea con el auxilio de profesionales solidarios o plasmando sus ideas con los recursos a su alcance.

Puede afirmarse que el cartel es en sí un medio popular por su proyección y que al contar con una amplia comunicación se hace más accesible al público, pero debemos saber diferenciar una idea nueva con un mensaje claro, directo y positivo, de una imagen tendenciosa y complaciente, aunque esté bien hecha, la cual, lejos de hacer una contribución al diseño gráfico, forma parte de la abundante basura visual de las sociedades modernas.

Si hay un deporte que puede ser llamado “arte” ese es la lucha libre mexicana. Las llaves, lances, máscaras y la propia afición hacen del pancraccio una actividad única a nivel mundial. Sin embargo, hay un elemento más que ha viajado junto a esta disciplina desde sus inicios y que puede ser considerado una de las parte más artísticas de todas: el cartel.

Aunque los carteles existen desde que nació prácticamente la imprenta, en la década de los años 40 del siglo pasado en México, comenzó a utilizarse como una herramienta de promoción para eventos dedicados a la mayoría de la población y, por supuesto, la lucha libre era uno de ellos.

Sin embargo, aunque las décadas pasan y la tecnología es el “pan de cada día” en el siglo XXI, la manera antigua de hacer la publicidad se mantiene vigente si se trata de dar conocer cuándo, dónde y quiénes participarán en el arte del pancraccio.

Una de las “dinastías” que se mantiene dentro de esta labor es Flores Impresores o mejor conocida como la “familia Payol”, una pequeña empresa que se ha mantenido dentro del negocio de la creación de carteles de lucha libre por 30 años y que ayuda a mantener viva una de las tradiciones más longevas como el propio deporte en sí, pero afuera del cuadrilátero.

Y es que gran parte de la magia que tienen los diseños de los carteles radica en que, como muchos de los oficios, fueron aprendidos y especializados durante la “marcha”, antes de que la gente pudiera tomar clases de diseño, aunque comentan en no asegura la buena creación de una publicidad, sino la experiencia que se tenga.

El “arte” de un cartel, como los que producen Flores Impresores, toma un plus si se considera que es un trabajo a mano, el cual necesita de mayor atención y detalle, ya que si hay un error, el proceso se debe repetir, pues no es tan fácil como apretar la tecla de “borrar” para solucionar el problema.

El tipo de cartel que se hace para la lucha o el box, ese que se puede ver en los postes de luz, es mejor conocido como “cartel de manta”, el cual tiene como características principales que se hace manualmente y con bloques de metal o madera (como en sus inicios) y en una medida promedio de 80 centímetros de ancho por 60 de alto.

Pero para que el trabajo de la publicidad quede realmente terminado debe llegar a los más importante: el público. Y para eso, es necesario el trabajo de la gente que sale por las noches a pegarlos o el repartidor de volantes.

50% de la ayuda para promocionar sus eventos radica en el cartel (10 mil) y volantes (ocho mil), dejando claro la importancia de su manufacturación, todavía, para la lucha libre mexicana.

Sí, por más que la tecnología siga avanzando y sea parte de la promoción de la lucha libre, lo cierto es que a los carteles de siempre no se les puede

sustituir, pues la gente está plenamente identificado con ellos y los reconoce en la calle, como ha sucedido desde los años 40, para poder saber cuándo estarán sus gladiadores favoritos en acción.

En la actualidad del diseño mexicano que está en lenta, pero constante edificación, uno de los elementos más fructíferos, de inspiración creativa y de catarsis de nuestra cultura popular, es sin lugar a dudas la lucha libre. No por moda, o por tendencia, o temporada, sino porque es la conexión con lo popular, con el colorido de esta tierra, con el esfuerzo continuo, la ideología del mexicano luchón y trabajador, que en una caída se lo juega todo, y que hace malabares circenses para vivir en un país como este, igual de caótico, mágico y surrealista que un ring de una arena de lucha libre. El diseño ha sido seducido por esta esencia.

La lucha libre ha trascendido de ser un deporte ha ser un espectáculo cultural -sin exageraciones más allá de los campeonatos, las luchas de máscara contra máscara, el jugarse la cabellera en un encuentro o determinar tal o cual campeón, la lucha es un espectáculo, un rito que congrega a sus feligreses alrededor de un cuadrilátero, feligreses fieles al bien con los técnicos o al mal con lo rudos.

Durante el espectáculo todo es posible, la imaginación se traslapa al escenario y el luchador en turno representa aquel héroe fantástico, aquel personaje que no es humano, no es mortal, usa máscara velando así su identidad, los diseños son variados y están meticulosamente detallados, son signos y símbolos en movimiento, representan las características acrobáticas, técnicas o intimidatorias de quien las inviste, la máscara del luchador es un talismán de poder e identidad.

Y aunque la máscara es el elemento más sagrado para un luchador, la vestimenta, la indumentaria textil constituye su personalidad, las capas brillantes y estampadas, las botas, las mallas, las muñequeras, no se deja detalle al azar, todo está pensado para la recreación de aquel personaje quimérico, que en algunos casos alcanza el mito. La manufactura de cada elemento es tan precisa como cualquier indumentaria de alta costura, el luchador muestra en el ring sus mejores ropas, así pauta su poder como los antiguos guerreros prehispánicos ataviados de plumas de águila o pintados de jaguar.

El diseño, como actividad social que refleja la cultura material de los pueblos, en México no ha permanecido impasible ante la lucha libre, será porque también como la lucha el diseño puede tener un carácter lúdico y profundamente simbólico. Así la lucha ha trastocado a todas las expresiones posibles de la actividad en sus más diversas vertientes, con el rasgo de lo mexicano que lo universaliza. Sea mediante el diseño gráfico en publicaciones editoriales, carteles, impresos de la más diversa índole desde estampas de luchadores hasta calcomanías para exportación, en el diseño industrial mediante objetos, que van desde aquellos luchadores plásticos que se venden en los mercados hasta objetos de diseñador, en el diseño textil en la realización de prendas, desde estampados hasta colecciones de indumentaria inspiradas en las máscaras y el colorido de las luchas, la lucha es una fuente de inspiración y un rasgo distintivo del diseño en México, tal vez uno de sus rostros más legítimos y originales, emanado del pueblo y para el pueblo, aunque la comercialización de los artículos llegue a cualquier rincón del planeta y a cualquier clase social.

Porque el diseño entorno a la lucha libre expresa eso, el espectáculo popular del pueblo mexicano, la identidad con lo nacional, la representación de la genuina comedia humana, el deporte-espectáculo que se resiste a la marginalidad de los medios masivos y a los embates furiosos de las cadenas transnacionales gringas con sus “deportes de lucha” cargados de violencia y decadencia. El diseño ha sabido estar a la altura y colocar en un pedestal cultural esta herencia inmaterial, con todos sus matices, la pasión, la crueldad, la victoria,

la derrota, el esfuerzo, la diversión, la fatiga, la recompensa, la humillación del vencido y la gloria del ganador, la lucha libre mexicana representa al final del día un microcosmos sociológico, literario, semántico y antropológico potencializado entre luces, sudor y músculos.

El diseño mexicano debe rendir un homenaje especial a la lucha libre que lo ha provisto de un imaginario invaluable, le ha dado la pureza del diseño popular, del diseño lúdico, le ha aportado una fuente inagotable de historias y leyendas, de personajes míticos y fantásticos. No deberá haber diseñador en México que no se acerque a este espacio de culto, si no lo hace no estará completo, no podrá llamarse diseñador mexicano.

La lucha libre tiene sus grandes templos, sus espacios sagrados, también a sus grandes héroes y villanos, sus legendarios enfrentamientos, desde inicios del siglo pasado hasta el día de hoy se sigue escuchando a diario en cada rincón del país, en la ciudad o en el campo, en la gran urbe o el pequeño pueblo, la oración que da inicio al combate: “¡Lucharán, a dos de tres caídas, sin límite de tiempo!”. Y ahí está la oración hipnótica, casi religiosa, el tiempo entra en otra dimensión donde no hay límites, el tiempo durará lo que los protagonistas dicten y también caerá embelesado ante unos de los rituales culturales más populares y valiosos de México.

No es sorprendente que en el deporte de espectáculo más popular del mundo, la lucha libre, su adecuación mexicana haya merecido un nombre propio por su estilo único: la lucha libre mexicana.

El país llamado como más surrealista por los propios creadores del surrealismo (Dalí o Bretón), México, adoptó la lucha libre: famosa por su estilo de llaveo a ras de lona y aéreo; por sus diferencias en la técnica luchística, acrobacias, reglas y folclor propio; las umisiones rápidas, umisiones elevadas y peligrosos saltos fuera del ring.

Aunque los inicios de la lucha libre se habían desarrollado apenas en el siglo XIX, para 1910 en México este deporte comenzó a ser muy popular desde la llegada de las primeras empresas del rubro. Desde entonces la afición fue aumentando en un México donde distintas clases sociales se sentían identificados con el surrealismo de esta práctica.

Presentamos algunos carteles viejos que muestran cómo este “deporte de espectáculo” ha perdurado trayendo humor, aunque sí, también una inverosímil adrenalina a millones durante décadas.

3.8 DATOS DEL DISEÑO GRAFICO DENTRO DEL DEPORTE.

El diseño gráfico es una disciplina muy importante ya que permite la creación de miles de formas colores tamaños dentro de todos los ámbitos, podemos crear desde cero prendas de vestir, diseños de zapatos, tanto en el diseño de la forma que estarán hechos los zapatos y la ropa hasta los colores y los estampados que irán dándole una imagen estética al producto.

Para darnos una idea existen marcas en todo el mundo que se dedican a la creación y fabricación de insumos deportivos, el cual surten de productos a los principales clubes deportivos de todos el mundo, generando tendencias a lo largo del tiempo, podemos nombrar algunas marcas como los son Adidas, Nike, Reebok, Puma, New Balance, Jordan, Fila, Under Armour, Umbro empresas un poco más pequeñas que existen dentro del mercado nacional como lo pueden ser Charly, Pirma, Náutica, Atlético. Etc. tanto en sus diseños como productos de la empresa como en su marca en sí,

Para crear diferentes diseños existen personas capacitadas y sobre todo creativas que trabajan y estudias todas las mejoras que pueden existir y sobre todo a las exigencias actuales que existen hoy en día en el deporte, tal vez si podemos revisar un poco en la historia nos podríamos dar cuenta del cambio en todos los atuendos que se utilizaban. No será por lógicas razones la misma camiseta del real Madrid de los años 60's otra de los años 80's, otra de los años 2000 y la que existe en la actualidad. Aunque el color siempre será blanco o será predominante los diseños cambian dependiendo de las tendencias que existan en ese momento.

El diseño esta inmerso en todos lados, no podemos ver algo sin que haya alguien atrás que se allá preocupado por cuidar su estética y darle un sentido profesional a su imagen, en este texto vamos a hablar y dar algunos ejemplos de como el diseño a abarcado áreas que ni siquiera nos imaginamos, dentro de los logotipos de equipos de futbol, dentro de los atuendos que portan los deportistas,

dentro de las imágenes gráficas de eventos importantes que se dan a cada cierto tiempo como pueden ser los juegos olímpicos, los mundiales, la Champions league, el Roland Garros, el tour de Francia, El giro de Italia los logotipos de las ligas más importantes del mundo como la NBA, la NFL, la Formula 1

Para comenzar vamos a hablar un poco de los logotipos del deporte mas popular del mundo, el futbol, este deporte que se practica en prácticamente todos los países del mundo, donde Europa tiene las mejores ligas, donde a su vez tienen a los mejores jugadores reclutados alrededor del mundo. En este caso vamos a hablar del club con mas copas ganadas de la Champions league, del real Madrid el equipo con 14 copas en toda su historia, siendo el mas ganador de esta competencia, vamos a hablar de su diseño en la imagen corporativa el porque y su significado para darnos el ejemplo de que en diseño gráfico está inserto en ámbitos que uno no tiene ni idea

3.8.1 Real madrid football club

El escudo del real Madrid football club tuvo un diseño muy simple consistió en entrelazar las tres iniciales del club es decir, la M la F y la C. que iban en fondo del color azul.

El 6 de marzo de 1902, un grupo de aficionados funda el real Madrid futbol club, el primer escudo era una mezcla de las tres iniciales del club, la M la C y la F. que iban en el fondo oscuro azul, sobre la camiseta blanca. La normativa de la época a intercalar el escudo del club, con el ayuntamiento del Madrid, para partidos oficiales con otras sociedades deportivas, por eso equivocadamente se asocian los escudos circulares con el del Madrid, pero en realidad, es el escudo de la ciudad de Madrid.

En el año de 1908 se rediseña el escudo del club, las iniciales que forman el escudo se mantienen, pero se adoptan una forma mas estilizada, y así mismo quedan encuadradas en un círculo, que ya seguirá siendo utilizadas hasta hoy en día.

El 29 de junio de 1920, el rey Alfonso XIII, concede el título de real, mediante documento público concedida a la directiva en ese momento, a partir de ese momento se denominará Real Madrid Football Club, sufre un ligero rediseño, y el puente de la M se escora un poco hacia a izquierda, se hace más profundo, y la f se crece en cuanto a la longitud. Para los partidos oficiales, se adopta el escudo de la ciudad junto con la corona borbónica.

Con la llegada de la república, el escudo pierde la corona, la república prohíbe todos los símbolos monárquicos, y se queda con el escudo inicial. Aunque con una imagen más estilizada, las letras interiores se reordenan ligeramente, y el puente de la M vuelve a estar centrado, al escudo se le añade la banda morada de la región de Castilla.

El escudo desde 1941 presenta el aspecto anterior de la república, otra vez coronado, con la vuelta formal de la monarquía durante el régimen, además se modifican los colores, siendo ahora el morado el predominante. Esta imagen del escudo se manteniendo prácticamente hasta principios de los años noventa. El escudo se estiliza, la banda se hace más estrecha, la letra M aumenta, y se recorta los extremos, el grosor de las letras interiores también aumentan.

El escudo actual, que utiliza el club como imagen corporativa y como logotipo acompañado en ocasiones del rótulo del club, también creado para acompañar a la idea de marca y como merchandising.

Como podemos apreciar en esta explicación para poder llegar a un diseño podemos llevarnos años, ya que con el paso del tiempo se pueden crear y desaparecer creencias, tendencias, políticas que influyen en alguna imagen corporativa, también podemos darnos cuenta de que no siempre los diseños son estáticos, sino que van cambiando con el paso del tiempo. Un mismo diseño puede ir cambiando y adaptándose dependiendo de las necesidades que este tenga. Como lo dice la historia del logotipo del Real Madrid Football Club, han pasado más de cien años y en este tiempo se ha cambiado el diseño en múltiples ocasiones. Así es el diseño, es cambiante y eso lo hace especial, ya que se preocupa por ser funcional, aunque esto provoque hacer cambios o modificaciones.

Para darnos otra idea vamos a retomar la historia y el diseño de una de las marcas mas representativas de la industria deportiva, marca que provee de insumos a deportistas del mas alto nivel alrededor del mundo. La marca ADIDAS. Uno de los logoripos mas famosos del deporte e icono del diseño.

3.8.2 Adidas

Adidas es una marca deportiva de origen alemán fundada en 1949, cuyo nombre viene del fundador Adolf Dasler, al que le llamaban “adi” adi-das, Adidas.

Adidas siempre se ha caracterizado por el diseño de las tres bandas o rayas, en sus calzados, algo que se mantiene como elemento de identidad clave de la marca en prácticamente todo. El diseño de las tres rayas se lo compraron a Karuh, otra empresa de diseño deportivo. Las tres bandas de Adidas, hacen recordar a las líneas que delimitan las pistas del atletismo. Originalmente no fueron tanto un concepto de estilo en el diseño. En la construcción del calzado deportivo las bandas, cosidos, etc. Se incluían por la funcionalidad, aunque al realizar los diseños, destacar las tres bandas se convirtieron en un elemento de identidad atractivo, motivo por el cual Adidas le compro el diseño a Karuh.

En 1972, para los juegos olímpicos de Munich, Adidas presenta su tan famoso logo, “el trefoil”, una forma geométrica compuesta por tres elementos tipo hoja, el trébol. Que incluye las tres rayas en su diseño, rayas que están siempre presentes en su calzado y en su ropa deportiva. Tres bandas, tres hojas. El isotopo del trefoil representa el espíritu olímpico, y puede relacionarse con las coronas de laurel de la antigua Grecia y Roma que se entregaban a los mejores atletas como símbolo de victoria en los juegos. También podría interpretarse como las llamas de la antorcha olímpica.

Hoy el símbolo del trefoil de Adidas pertenece a la línea “Originals”, utilizada para los productos clásicos de la marca y casi mas como moda dentro de un estilo urbano deportivo ya que la línea actual tiene otro logo formado por únicamente las tres características líneas en forma de triangulo o montaña y

como símbolo de rendimiento. Este cambio de logo se produce en 1997, y es el principal de la marca.

El diseño del logo de Adidas triangular con las tres bandas inclinadas podría entenderse que es por cómo están situadas en el calzado y los han trasladado al logo, siguiendo la estructura natural del pie y del calzado inclinadas. Al estar inclinadas de menor a mayor tamaño transmiten esa idea de superación y rendimiento.

La marca también usa un logotipo formado por las tres líneas junto al nombre en diseños horizontales. La verdadera identidad de Adidas son las tres rayas.

Investigando un poco, Adidas también a utilizado otro logo diferente, el logo de Adidas Style, un logotipo pensado más para la ropa de vestir y realizar colaboraciones con diseñadores y también estrellas como Justin Bieber o Selena Gómez, dentro de la denominación Neo, estilo de moda informal, y urbana inspirada en a tradición deportiva de la marca. Aunque no es logotipo de Adidas que se vea o se haya visto mucho.

En cuanto a la tipografía del logotipo de Adidas, siempre se ha mantenido el mismo estilo salvo pequeñas modificaciones, como el grosor, pero la esencia es la misma que la original.

En cuanto a los colores, el negro es el principal o predominante, también viste la tan conocida versión azul claro y en blanco, así como adaptaciones a otros colores.

Ahora vamos a describir otro ámbito del deporte donde también están inmersos las formas, y los colores, vamos a retomar las marcas del deporte ráfaga y conocer datos curiosos del porque de lo que vemos, el logotipo de la NBA, deporte en el cual también tiene jugadores y ligas alrededor del mundo, pero el epicentro del basquetbol mundial está en el país de las barras y las estrellas, Estados Unidos, lugar donde están las estrellas del deporte, como Lebrón James, Kevin Durant. Pero en este caso conoceremos lo que hay detrás del logo de la NBA.

3.8.3 NBA.

El logo de la NBA es uno de los mas famosos de la historia, con a silueta de un jugador y los colores de la bandera estadounidense, lleva con nosotros mas de 40 años, pero, ¿Quién diseño el logo? ¿Quién es la silueta que aparece?

El logo que representa a la NBA es una silueta blanca driblando bajo un fondo azul y rojo que representa la bandera del país donde se fundó, Estados Unidos.

La silueta pertenece a Jerry West, (1938), también conocido como Mr. Clutch, por su habilidad y destreza en los últimos momentos de los partidos. Fue uno de los jugadores mas cotizados en los Lakers entre los 60 y 70, junto con Elgin Baylor y Wilt Chamberlain. Además, West consiguió UN ANILLO DE CAMPEON, fue catorce veces All Star, líder de anotación en 1970, líder de asistencia en 1972 y MVP de las finales de 1969 siendo el único jugador que lo consigue sin pertenecer al equipo ganador.

Pero ¿quién diseño el logo NBA? Alan Siegel, fue el diseñador encargado de diseñar el famoso logo, Siegel, reconocido por crear un sin fin de marcas muy conocidas, recibió el encargo de Walter Kennedy, comisionado de la NBA. La idea del nuevo logo nacio de a necesidad de darle impulso a la imagen, dada la lucha comercial que se estaba produciendo con la ABA, pues entre ambas se estaban disputando la próxima liga profesional de baloncesto predominante en los Estados Unidos.

Las directrices que le dio Kennedy a Siegel fueron sencillas: un logo que tuviese un aspecto similar al de la MLB. (Mundial League Baseball). Alan Siegel se inspiró en una fotografía en la que salía el jugador West en un partido. De esta forma, el diseñador opto por estampar la silueta sobre un fondo blanco y rojo, creando así, uno de los logotipos mas conocidos hasta la fecha.

Este año el estudio neoyorquino OCD The original Champions of Design se ha encargado de rediseñar la imagen de la NBA. Esta nueva imagen cuenta con la tipografía Action, y unos colores más saturados.

3.9 IMAGEN CORPORATIVA DEL MUNDIAL DE MEXICO

86

Algo que dentro de la cultura mexicana es algo muy importante y muy apreciado, algo que es importante dentro del diseño gráfico mexicano, hablar de un evento deportivo que ha trascendido por su diseño, el mundial de México 86, un mundial que dejó un sinnúmero de momentos memorables dentro del ámbito deportivo donde Diego Armando Maradona se coronó campeón del mundo siendo este uno de los mejores jugadores que han pasado por su calidad. También por una semifinal donde Diego Armando, cometió una mano dentro del área, anotando un gol con esa mano, y a partir de esa mano quedó un acto memorable que quedó impregnado en la historia conocido mundialmente como la mano de Dios.

Pero regresando a nuestro ámbito vamos a conocer a Rubén Santiago, el diseñador mexicano el cual fue el creador del logo que representó a dicho evento siendo este un orgullo mexicano, y además hace poco tiempo se dio un concurso en el cual este diseño compitió con otros logotipos que han aparecido a lo largo de los mundiales, este logotipo fue el ganador del concurso, siendo este el más emblemático y el más funcional dentro de todos los emblemas de los mundiales de la historia.

“Me enteré de un hermano de la convocatoria del comité organizador, y en tres semanas, desarrolle la idea”, explicó el diseñador Rubén Santiago.

Una historia de pasión y orgullo envuelve al recientemente ganador del de la elección global del mejor diseño de emblema de un mundial del fútbol y que diera como vencedor al creado especialmente para México 86, por el diseñador oriundo de la ciudad de México, Rubén Santiago.

En una entrevista exclusiva con la revista Forbes vía telefónica desde su residencia en Dallas, Santiago de 63 años, que actualmente continúa

desempeñándose como diseñador gráfico en su propio estudio “Santiago Creave”, conto un poco de la historia del emblema ganador.

“ya viviendo en los estados unidos, me entere a través de un hermano de la convocatoria del comité organizador y en tres semanas desarrolle la idea”. Explico. “lo primero que uno hace como diseñador al comunicar un mensaje, es alcanzar la idea en la forma mas breve posible. Al pensar que elementos, que características debía tener, pensé en la unidad del pueblo mexicano hace 33 años atrás. Pensé en la personalidad de la gente y en el mundo unido por un balón y de ahí derivo su ejecución” explico.

Recibido en la Abilene Christian University de Texas, el diseñador confió que “como artista hay influencias, mas allá del modernismo, comunicar cosas complejas en cosas simples, fue el desafío. Cuando uno estudia, ve trabajos como el de IBM y muchos otros, donde uno estudia, se inspira y a veces la tipografía se transforma en el propio logotipo.

En este sentido, Santiago diseño a mano la tipografía del emblema, “ en ese momento no existía el Illustrator”, y posteriormente “como ejercicio” dibujo el alfabeto completo de la “Font” intitulada “México 86” que no ha salido a la luz en forma comercial.

De acuerdo a la presentación 2D del globo en el logo junto a los colores de la bandera mexicana, Santiago explico que “el verde represento la naturaleza mexicana y el rojo, la fuerza y el poder del pueblo”.

En este sentido confió que además no haber recibido regalía alguna, ni una felicitación por la reciente elección, “al menos por tweter”, los lugares más atípicos y representativos donde fue aplicado su emblema, fueron “ la fuente de México 86 y las monedas conmemorativas de la gesta deportiva, en oro y plata.

Su elección también ostenta un sinnúmero de latas y estampillas del evento, pero para Santiago, más allá de haber aparecido en las mencionadas de a 200 pesos en plata y 1000 pesos en oro, “lo importante es haber puesto un grano de arena en ayudar a la gente a sentirse orgullosa de México, sobre todo en este periodo de esperanza y cambios que atraviesa el país: porque una nación sin esperanza, muere, y ayudar en ese es muy satisfactorio”

Un millón de pesos, una cifra equivalente a 38 millones de pesos actualmente en la moneda nacional, fue lo que recibió Rubén Santiago por la creación del logo del mundial de México 86. Fueron cuatro propuestas las que mando el diseñador a la FIFA, todas ellas bajo el concepto “el mundo unido por un balón”.

Basto un mes de trabajo para que Santiago desarrollara este concepto, en el cual trato de separarse de lo ya hecho en los logotipos de otras justas mundialistas. A cuatro meses de esto, el diseñador recibió la notificación por parte de la FIFA en la que se le comunico que su creación había sido elegida como imagen del campeonato. “ante lo aparentemente posible hay que intentarlo de todos modos porque uno nunca sabe”.

Ante la votación hecha recientemente por la FIFA, en la que su logo fue votado como el más bello en todos los mundiales, Rubén destaco que además el resultado de la votación es un honor tremendo y que no se entero de la competencia hasta que está ya había finalizado. En la final de esta encuesta participaron al menos 340 mil personas para decidir si las imágenes de México 86 o Sudáfrica 2010 eran las mas gustadas por los usuarios de esta red social.

3.9.1 Jersey de la selección mexicana en el mundial francia 98

También se puede retomar de algo muy emblemático de México dentro de la historia de los mundiales que dentro del diseño gráfico también tiene su importancia. En 30 minutos se diseñó la playera más popular de la selección mexicana. La historia del jersey que presumía la piedra del sol Azteca en Francia 98 y con la que Cuauhtémoc Blanco anoto un gol imposible inicio en una hoja de papel tamaño carta.

“desde que mi jefe Ignacio Villarreal me comento que había posibilidades para trabajar con la sección, mi cabeza empezó a ver esa imagen en una playera de México, me dormía soñando con eso. Entonces cuando me comento nacho que ya era un hecho, ya la traía en la mente y en media hora hice el primer

boceto”, cuenta Ricardo Guzmán, que conserva el primer boceto de la playera que utilizó la selección mexicana en Francia 98.

El teléfono de Ignacio Villareal, entonces director del área de diseño de ABA Sport, sonó. Al otro lado estaba Jorge Lankenau, en esa época propietario del Monterrey, y le confirmaba que su marca de ropa tenía la licencia para diseñar y comercializar el uniforme de la selección mexicana para Francia, a pesar de compañías como Nike y Adidas peleaban por ese patrocinio.

“mi papa sabía que era una oportunidad e hizo una revolución” recuerda José Villarreal, hijo de Ignacio, quien aprobó el uniforme de México. “Nacho conocía demasiado ese tema y cuando vio el boceto imagino inmediatamente que sería una madra...”, recuerda Ricardo Guzmán.

ABA Sport había roto el estereotipo meses antes, con una playera de la selección mexicana que tenía una M en el pecho, pero quería hacer ruido otra vez. La piedra del sol azteca fue el icono precolombino elegido para que Cuauhtémoc blanco, junto con Luis Hernández y compañía, fueran a la copa del mundo del 98. Había otra novedad, el verde no sería el color del uniforme principal, quería que fuera rojo.

“nosotros no teníamos un plan, estábamos convencidos que esa era la playera de la selección mexicana”, agrega Guzmán. “Mi papa estaba orgulloso de esa playera, algunos lo criticaron, pero el defendió su trabajo y mira, hasta ahora sigue vigente el recuerdo del jersey con el calendario del sol azteca en el pecho de la selección” narra José Villarreal.

La piedra del sol azteca brilló en Francia 98 y esa playera ahora se encuentra entre las 50 más bonitas de la historia del fútbol, es con la que Cuauhtémoc Blanco le anotó a Bélgica o Luis Hernández venció a las murallas de Holanda en el último minuto. “el boceto me lo guardó mi esposa, ahora que estábamos hablando lo encontré, son cosas que uno debe cuidar por siempre sentencio.

Por mencionar algunos ejemplos dentro de muchos ámbitos está inmerso el diseño gráfico, no podemos hablar del deporte sin que se nos vengan a la mente algún club de fútbol, algún equipo de la NBA. Nos apasionamos con los

colores de nuestro equipo favorito. Como pudimos darnos cuenta. Hablamos de algunas marcas comerciales, imágenes corporativas de mundiales y ligas deportivas y por último pudimos darnos cuenta de que el diseño también pudimos encontrarlo dentro de un estampado de una playera deportiva.

Se comprende cosas que son básicas dentro de los diferentes tipos de diseño, ya sea diseño gráfico, el diseño industrial, el diseño arquitectónico, el diseño de modas etc. Prácticamente el método es el mismo, el diseñador parte de un planteamiento de un problema en particular ya sea una marca o una playera en estos casos, el diseñador vio imágenes dentro de las especificaciones que le estaban pidiendo y de un concepto partió fluyendo las ideas. Todo el diseño gráfico parte de un concepto, podemos tener miles de propuestas, pero si el concepto es nulo, entonces no sirve.

Podemos ver en la calle, en cualquier lugar imágenes. Marcas, colores, en el cual a simple vista tal vez no entendamos las razones por las cuales están allí, pero por lo que se presentó en este documento todo tiene un significado y un por qué. Sabemos que Adidas tiene como identidad principal las tres líneas paralelas que significan rendimiento y desarrollo, sabemos que dentro del logotipo de la NBA, está la silueta de un jugador de basquetbol, que los colores representan los colores del país, que el diseño del emblema del mundial de futbol México 86 son en si el mundo entero reunido por un balón, que sus colores significan la fuerza del pueblo de México y su biodiversidad.

3.10 Bibliografía

- Francisco Alonso Lutteroth. Libro 85 años de la lucha libre.
- Leonardo Riaño. Libro detrás de la máscara el pueblo.
- Leobardo Magadan. Libro detrás. de la máscara el pueblo.
- Miguel Linares. Libro 85 años de la lucha libre.
- Miguel Maroña. Libro 85 años de la lucha libre.
- Alfonso Morales Carillo. Libro 85 años de la lucha libre.
- Arturo Rivera. Libro 85 años de la lucha libre.
- Rafael González. Libro 85 años de la lucha libre.
- Christian Cymet. Libro 85 años de la lucha libre.
- Francisco Kochen Beristaín. Libro 85 años de la lucha libre.
- Ricardo Ángeles. Libro 85 años de la lucha libre.
- Leonardo Riaño. Libro "Quiero ver sangre"
- Joaquín Roldán. Libro "Espectacular de lucha libre"

- Antonio Peña Herrada Libro "Espectacular de lucha libre"
- Carlos Santiago E. "Konnar". Libro "Quiero ver sangre"
- Pedro Aguayo Damián Libro "Quiero ver sangre"
- Cesar C. González barrón Libro Revista "Guerreros del ring"